



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

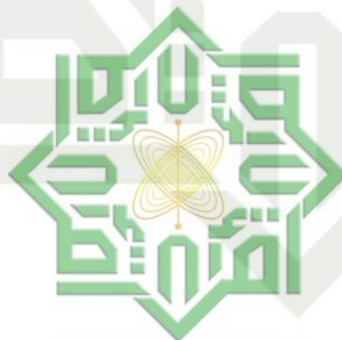
Oleh:

RIDO RANDIKA PUTRA

11453101593



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU

2020



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*

TUGAS AKHIR

Oleh:

RIDO RANDIKA PUTRA

11453101593

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 22 Juni 2020

Ketua Program Studi

Idria Malla, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005

Pembimbing

Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom.

NIK. 130510011

UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LEMBAR PENGESAHAN

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*

TUGAS AKHIR

Oleh:

RIDO RANDIKA PUTRA

11453101593

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 23 April 2020

Pekanbaru, 23 April 2020

Mengesahkan,

Dekan

Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag.

NIP. 196606041992031004

Ketua Program Studi

Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

NIP. 197905132007102005

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Siti Monalisa, ST., M.Kom.



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan fakultas universitas. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 23 April 2020

Yang membuat pernyataan,

RIDO RANDIKA PUTRA

NIM. 11453101593

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN



“Dan Tuhan kamu itu adalah Tuhan Yang Maha Esa. Tidak ada Tuhan melainkan Dia Yang Maha Pemurah, lagi Maha Penyayang.”(Q.S Al Baqarah: 163).

Ya Allah,

Tiada Kata yang pantas ku ucapkan selain ungkapan syukur atas segala nikmat yang telah Engkau berikan dalam kehidupanku sampai saat ini. Kubersujud dihadapan Mu, Engaku berikan aku kesempatan untuk bisa sampai Di penghujung awal perjuanganku Segala Puji bagi Mu ya Allah, Allah hu akbar Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil’alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Ya Allah, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Walaupun aku hanya hamba yang penuh dosa dan jauh dari sempurna, namun Engkau senantiasa memberikan kasih dan sayangMu hingga aku bisa merasakan bahagia terhadap apa yang aku capai saat ini. Semoga apa yang aku capai saat ini menjadi langkah awal bagiku untuk mencapai sukses dikehidupan selanjutnya, baik di dunia maupun akhirat. Amiin..

Terimakasih yang tak terkira juga kusampaikan untuk kedua malaikat tanpa sayap yang selalu ada di hidupku sampai saat ini. Ayahanda (Misran) dan ibunda Siti Hawa). Akhirnya anakmu Sarjana... Terimakasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, motivasi, semangat, nasehat dan teguran yang telah kalian berikan semata-mata agar aku selalu kuat dan semangat untuk mengejar impianku. Kalianlah alasan terkuat kenapa aku bisa sampai pada tahap ini. Semoga keberhasilanku saat ini dapat menjadi pengobat letih serta membuat kalian merasakan bangga dan bahagia seperti yang ku harapkan.. Semoga selanjutnya aku bisa membuat kalian lebih bangga dan bahagia lagi. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Rido Randika Putra



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb Alhamdulillah rabbi'l'alamin. Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan karunia-nya yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat beserta salam, kita ucapkan kepada nabi besar Muhammad SAW dengan mengucapkan Allahumma Sholli 'Ala Muhammad Wa 'Ala Ali Muhammad karena jasa beliau yang telah membawa manusia ke zaman yang penuh nikmat ini. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan dengan judul **PENERAPAN E-COMMERCE PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN PLATFORM ANDROID** pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih dan do'a kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmawi, M.Ag., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi, serta selaku dosen penguji I (Satu) yang telah memberikan banyak saran dan masukan dalam kelancaran Tugas Akhir ini.
4. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing tugas akhir ini, yang telah banyak memberikan waktu, serta masukan dan arahan demi kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini agar lebih baik.
5. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom., selaku dosen penguji II (Dua) Tugas Akhir ini, yang telah memberikan waktu, kritik, serta saran demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Arif Marsal, Lc., MA., sebagai ketua sidang Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya dan memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk Tugas Akhir ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
8. Bapak Iman dan Taufik selaku Pimpinan toko Notebook Station dan Asus Store yang telah banyak membantu saya dalam memenuhi data-data produk pada toko Notebook Station dan Asus Store.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

9. Kepada Kedua Orang Tua, Ayah (Misran), dan Ibu (Siti Hawa) yang telah memberikan kasih sayang, semangat, serta doa yang tiada henti agar Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.
10. Ifvo deky Wirawan S.Kom, Nopri Wahyudi dan Risal Budiman yang telah banyak membantu secara langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
11. Semua sahabat seperjuangan “SIF C 2014” yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak berbagi pengetahuan dan pengalaman, semoga kekompakan kita selalu terjalin dan diberikan kemudahan oleh Allah Swt dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
12. Teman-teman Program Studi Sistem Informasi khususnya angkatan 2014 yang telah bersama-sama berjuang melewati kegiatan perkuliahan dan kegiatan diluar perkuliahan yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu. Sukses untuk kita semua!
13. Untuk semua kakak, teman-teman dan adik-adik di Program Studi Sistem Informasi yang telah mendukung dan memberi semangat pada saat penulisan Tugas Akhir dan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu pada kesempatan ini, yang telah banyak membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penulisan laporan ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya sangat membangun dapat diharapkan untuk membantu kesempurnaan dalam penulisan laporan ini dan silahkan *email* ke dorandika25@gmail.com.

Akhirnya, semoga laporan ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin ya rabbal alamin. Wassalamu’alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 22 Juni 2020

Penulis,

UIN SUSKA RIAU

RIDO RANDIKA PUTRA

NIM. 11453101593



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENERAPAN *E-COMMERCE* PADA SISTEM INFORMASI PENJUALAN MENGGUNAKAN *PLATFORM ANDROID*

RIDO RANDIKA PUTRA
NIM: 11453101593

Tanggal Sidang: 23 April 2020
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Toko Notebook Station dan Asus Store merupakan toko yang bergerak dalam bidang penjualan produk elektronik seperti laptop dan aksesoris laptop. Dalam pemasarannya toko tersebut masih menggunakan brosur dan papan reklame. Cara seperti ini menjadi kurang maksimalnya pihak toko dalam melakukan penjualan dan pemasaran produk. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut perlu adanya suatu Sistem Informasi *E-Commerce* berbasis *Android*. Dengan sistem ini dapat mempermudah pihak toko dalam pemasaran dan penjualan produk serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada *customer*. Sistem ini akan dirancang menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design* dengan tools *Unified Modeling Language* dan berbasis *Android*. Sistem ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Pada tahap pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing* (*interface* dan *form validation*), dan *User Acceptance Test*. Adanya Sistem Informasi *E-Commerce* ini nantinya dapat mempermudah pihak toko dalam penjualan dan pemasaran produk, pelaporan pesanan secara keseluruhan. Sehingga dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Kata Kunci: Asus Store, Notebook Station, UAT, UML, *Waterfall*.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPLICATION OF E-COMMERCE ON SALES INFORMATION SYSTEM USING ANDROID PLATFORM

RIDO RANDIKA PUTRA
NIM: 11453101593

Date of Final Exam: April 23rd 2020
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

Notebook Station Stores and Asus Store is a store that is engaged in the sale of electronic products such as laptops and laptop accessories. In the marketing of the store is still using brochures and billboards. This is a less-than-maximthe store in conducting promotional and marketing products. To solve these problems there is a need of an Android based E-Commerce information System. With this system can facilitate the shop in the promotion and sales of products and to improve the quality of service to customers. This system will be designed using Object Oriented Analysis and Design method with Unified Modeling Language and Android based tools. The system uses the Waterfall development method. In the testing phase is done using Blackbox testing method (interface and form validation), and User Acceptance Test the existence of E-Commerce information System can then facilitate the store in sales and product promotion, reporting Overall order. So it can be the solution of existing problems.

Keywords: Asus Store, Notebook Station, UAT, UML, Waterfall.

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR ISI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SINGKATAN	xx
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
LANDASAN TEORI	5
2.1 <i>E-Commerce</i>	5
2.2 Pengertian <i>Android</i>	5
2.3 <i>Android Studio</i>	6
2.4 Definisi SWOT Analisis	7
2.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	8



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5.2	<i>Sequence Diagram</i>	9
2.5.3	<i>Activity Diagram</i>	9
2.5.4	<i>Class Diagram</i>	10
2.6	<i>Waterfall</i>	11
2.7	<i>BlackBox Testing</i>	12
2.8	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	12
2.9	Penelitian Terkait	13
METODOLOGI PENELITIAN		14
3.1	Lokasi Penelitian	14
3.2	Alur Metodologi Penelitian	14
3.3	Tahap Perencanaan	14
3.4	Tahap Pengumpulan Data	15
3.5	Tahap Analisa dan Perancangan	16
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	16
3.6	Tahap Implementasi dan Pengujian sistem	17
3.7	Dokumentasi	17
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	18
4.1	Analisa Sistem Perusahaan Saat ini	18
4.1.1	Identifikasi Masalah pada Sistem yang Sedang Berjalan	18
4.1.2	Analisis SWOT	19
4.1.3	Strategi Pengembangan <i>E-Commerce</i> yang Diterapkan	19
4.1.4	Rancangan Sistem Usulan	20
4.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	22
4.2.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	23
4.2.2	Skenario <i>Use Case Diagram</i>	24
4.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	36
4.2.4	<i>Activity Diagram</i>	46
4.2.5	<i>Class Diagram</i>	54
4.3	Perancangan <i>Database</i>	55
4.3.1	Tabel 1 (tb_produk)	55
4.3.2	Tabel 2 (tb_konsumen)	56
4.3.3	Tabel 3 (tb_pesanan)	56
4.3.4	Tabel 4 (tb_user)	57
4.3.5	Tabel 5 (tb_wishlist)	58
4.3.6	Tabel 6 (tb_detailpesanan)	58



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.7	Tabel 7 (tb_keranjang)	58
4.3.8	Tabel 8 (tb_detailkeranjang)	59
4.3.9	Tabel 9 (tb_pembayaran)	59
4.4	Perancangan <i>Interface</i> Sistem (<i>Backend System</i>)	60
4.5	Perancangan <i>Interface</i> Sistem Pengguna (<i>Frontend System</i>)	65
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		70
5.1	Implementasi Sistem	70
5.1.1	Batasan Implementasi	70
5.1.2	Lingkungan Perangkat Keras	70
5.1.3	Lingkungan Perangkat Lunak	70
5.2	Hasil Implementasi Sistem <i>Web</i>	71
5.2.1	Halaman <i>Login Admin</i>	71
5.2.2	Halaman Utama	71
5.2.3	Halaman Data Master Produk	72
5.2.4	Halaman Data Master Konsumen	72
5.2.5	Halaman Data Master Pesanan	73
5.2.6	Halaman Data Master Pesanan Khusus	73
5.2.7	Halaman Data Master Keranjang	74
5.2.8	Halaman Data Master Pembayaran	74
5.2.9	Halaman Data Master Pembayaran Khusus	75
5.2.10	Halaman Data Master <i>Wishlist</i>	75
5.2.11	Halaman Data Master <i>User</i>	76
5.2.12	Halaman Data Master Pimpinan	76
5.3	Hasil Implementasi Sistem <i>Android</i>	76
5.3.1	Halaman <i>Login</i> Konsumen	77
5.3.2	Halaman <i>Register</i>	77
5.3.3	Halaman Beranda	78
5.3.4	Halaman Detail Produk	78
5.3.5	Halaman <i>Wishlist</i>	79
5.3.6	Halaman Keranjang Belanja	79
5.3.7	Halaman Pesanan Produk	80
5.3.8	Halaman Pencarian Produk	80
5.3.9	Halaman Akun Konsumen	81
5.3.10	Halaman Pembayaran Produk	81
5.3.11	Halaman Fitur Beli Tanpa <i>Login</i>	82
5.4	<i>BlackBox Testing</i>	82



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.5	<i>User Acceptance Test (UAT)</i>	87
-----	---	----

PENUTUP		91
----------------	--	-----------

6.1	Kesimpulan	91
-----	----------------------	----

6.2	Saran	91
-----	-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	HASIL WAWANCARA	A - 1
------------	-----------------	-------

LAMPIRAN B	HASIL <i>BLACKBOX TESTING</i>	B - 1
------------	-------------------------------	-------

LAMPIRAN C	HASIL PENGUJIAN <i>UNIT ACCEPTANCE TESTING</i>	C - 1
------------	--	-------

LAMPIRAN D	HASIL DOKUMENTASI	D - 1
------------	-------------------	-------



DAFTAR GAMBAR

2.1	Arsitektur <i>Android</i>	6
2.2	Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	11
3.1	Metodologi Penelitian	15
4.1	<i>Use Case</i> Sistem Usulan	22
4.2	<i>Sequence Diagram</i> Login	37
4.3	<i>Sequence Diagram</i> Daftar	37
4.4	<i>Sequence Diagram</i> Lihat Produk	38
4.5	<i>Sequence Diagram</i> Order	38
4.6	<i>Sequence Diagram</i> Keranjang Belanja	39
4.7	<i>Sequence Diagram</i> Pembayaran	39
4.8	<i>Sequence Diagram</i> Chatbox	40
4.9	<i>Sequence Diagram</i> Wishlist.	40
4.10	<i>Sequence Diagram</i> Search	41
4.11	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Produk	41
4.12	<i>Sequence Diagram</i> Data Konsumen	42
4.13	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pesanan	42
4.14	<i>Sequence Diagram</i> Pesanan Khusus	43
4.15	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembayaran	43
4.16	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Pembayaran Khusus	44
4.17	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Chat	44
4.18	<i>Sequence Diagram</i> Kelola Data User	45
4.19	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Transaksi	45
4.20	<i>Activity Diagram</i> Login	46
4.21	<i>Activity Diagram</i> Daftar	46
4.22	<i>Activity Diagram</i> Lihat Produk	47
4.23	<i>Activity Diagram</i> Order Produk	47
4.24	<i>Activity Diagram</i> Keranjang Belanja	48
4.25	<i>Activity Diagram</i> Pembayaran	48
4.26	<i>Activity Diagram</i> Chatbox	49
4.27	<i>Activity Diagram</i> Wishlist	49
4.28	<i>Activity Diagram</i> Search	50
4.29	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Produk	50
4.30	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Konsumen	51
4.31	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pesanan	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

4.32	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Pesanan khusus	52
4.33	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pembayaran	52
4.34	<i>Activity Diagram</i> Kelola Pembayaran Khusus	53
4.35	<i>Activity Diagram</i> Kelola Chat	53
4.36	<i>Activity Diagram</i> Kelola User	54
4.37	<i>Activity Diagram</i> Laporan Transaksi	54
4.38	<i>Class Diagram</i>	55
4.39	<i>Interface Login</i>	60
4.40	Beranda Sistem Administrator	61
4.41	Halaman Data Master Produk	61
4.42	Halaman Data Master Pesanan	61
4.43	Halaman Data Master Pesanan Khusus	62
4.44	Halaman Data Master Keranjang	62
4.45	Halaman Data Master Pembayaran.	63
4.46	Halaman Data Master Pembayaran Khusus	63
4.47	Halaman Data Master <i>Wishlist</i>	64
4.48	Halaman Data Master <i>User</i>	64
4.49	Halaman <i>Splash Screen</i>	65
4.50	Halaman Beranda Pengguna	65
4.51	Halaman <i>Register</i>	66
4.52	Halaman <i>Login Form</i> Pengguna	66
4.53	Halaman Menu Keranjang Belanja	67
4.54	<i>Page Account</i> Konsumen	67
4.55	<i>Chat Box</i>	68
4.56	<i>Wislist</i> Produk	68
4.57	Pembayaran	69
5.1	Halaman <i>Login</i>	71
5.2	Halaman Utama	71
5.3	Halaman Data Master Produk	72
5.4	Halaman Data Master Konsumen	72
5.5	Halaman Data Master Pesanan	73
5.6	Halaman Data Master Pesanan Khusus	73
5.7	Halaman Data Master Keranjang	74
5.8	Halaman Data Master Pembayaran	74
5.9	Halaman Data Master Pembayaran Khusus	75
5.10	Halaman Data Master <i>Wishlist</i>	75



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

5.11	Halaman Data Master <i>User</i>	76
5.12	Halaman Data Master Pimpinan	76
5.13	Halaman <i>Login</i> Konsumen	77
5.14	Halaman <i>Register</i>	77
5.15	Halaman Beranda	78
5.16	Halaman Detail Produk	78
5.17	Halaman <i>Wishlist</i>	79
5.18	Keranjang Belanja	79
5.19	Halaman Pesanan Produk	80
5.20	Halaman Pencarian Produk	80
5.21	Halaman Akun Konsumen	81
5.22	Halaman Pembayaran Produk	81
5.23	Halaman Fitur Beli Tanpa <i>Login</i>	82
A.1	Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 1	A - 1
A.2	Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 2	A - 2
A.3	Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 3	A - 3
A.4	Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 4	A - 4



DAFTAR TABEL

2.1	Simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2	<i>Sequence Diagram</i>	9
2.3	<i>Activity Diagram</i>	9
2.4	<i>Class Diagram</i>	10
2.5	Penelitian Terkait	13
4.1	Matriks SWOT Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan	19
4.2	Matriks SWOT Identifikasi Peluang dan Ancaman	19
4.3	Aktor yang Terlibat dalam Sistem	22
4.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	23
4.5	Skenario UC-01	24
4.6	Skenario UC-02	25
4.7	Skenario UC-03	26
4.8	Skenario UC-04	26
4.9	Skenario UC-05	27
4.10	Skenario UC-06	28
4.11	Skenario UC-07	29
4.12	Skenario UC-08	30
4.13	Skenario UC-09	30
4.14	Skenario UC-10	31
4.15	Skenario UC-11	32
4.16	Skenario UC-12	32
4.17	Skenario UC-13	33
4.18	Skenario UC-14	34
4.19	Skenario UC-15	34
4.20	Skenario UC-16	35
4.21	Skenario UC-17	35
4.22	Skenario UC-18	36
4.23	tb_produk	55
4.24	tb_konsumen	56
4.25	tb_pesanan	56
4.26	tb_user	57
4.27	tb_wishlist	58
4.28	tb_detailpesanan	58
4.29	tb_keranjang	59

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.30	tb_detailkeranjang	59
4.31	tb_pembayaran	59
5.1	<i>Form Pengujian Blackbox Admin</i>	82
5.2	<i>Form Pengujian Blackbox Hak Akses Konsumen</i>	85
5.3	<i>Form Pengujian Blackbox Pimpinan</i>	87
5.4	Data Pertanyaan Kusisioner	88
5.5	Data Jawaban Kuesioner	88
5.6	Hasil Perhitungan Pertanyaan Responden	89



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

B2B	: <i>Business to Business</i>
B2C	: <i>Business to consumer</i>
C2B	: <i>Consumer to Business</i>
IDE	: <i>Integrated Development Environment</i>
OS	: <i>Operation system</i>
P2P	: <i>Peer to Peer</i>
SDK	: <i>Software Development Kit</i>
SB	: Sangat Baik
SK	: Sangat Kurang
UAT	: <i>User Acceptance Testing</i>
UML	: <i>Unfied Modeling Lenguange</i>



UIN SUSKA RIAU



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peluang bisnis bagi perusahaan yang ada di Indonesia merupakan penunjang kegiatan ekonomi yang semakin didukung dengan menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive* dan memenangkan persaingan (Adi, 2006). Seiring dengan perkembangan teknologi internet dan kompetisi bisnis yang semakin erat menuntut suatu perusahaan untuk memiliki kemampuan dan keunggulan agar dapat bersaing dengan perusahaan lainnya (Cahyono, 2014). Indonesia adalah negara dengan pengguna *smartphone* yang tinggi, diprediksi pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2019 sebanyak 92 juta pengguna (databoks.katadata.co.id, 2016).

Dengan banyaknya pengguna *smartphone* berbasis *Android* dapat digunakan untuk kegiatan jual beli atau penjualan yang dikenal dengan *E-Commerce*. *E-Commerce* merupakan sebuah layanan internet yang dimanfaatkan untuk jual beli secara *online* (F. E. Nugroho, 2016). Dengan *E-Commerce* berbasis *Android* memudahkan pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai harga produk sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kojongian, Wowor, dan Karouw, 2017).

E-Commerce merupakan perkembangan teknologi yang membawa transformasi seperti, hubungan antara penjual dan konsumen jadi lebih mudah, karena tanpa adanya batasan tempat dan waktu, memiliki pilihan yang banyak serta memperluas jangkauan pasar tanpa mempunyai modal yang besar (Bernadi, 2013).

Manfaat dari menggunakan *E-Commerce*, akan memberikan gambaran tentang bagaimana teknik sistem penjualan yang dibutuhkan dalam menghadapi persaingan perusahaan saat ini, dimana sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Melalui *E-Commerce* dapat memiliki peluang yang sama agar dapat bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *E-Commerce* secara strategis dapat berperan sebagai diferensiator yang dapat membentuk daya saing perusahaan melalui sejumlah keunggulan baik produk maupun sistem pelayanannya (Kosasi, 2015).

Keuntungan *E-Commerce* untuk perusahaan yakni memperluas jaringan mitra usaha, mempercepat layanan ke konsumen dan mengurangi biaya seperti *re-port* dan pencetakan serta menambah pendapatan. Untuk konsumen dapat lebih efisien dan aman. Untuk orang-orang umum dapat mengurangi polusi serta pembersihan lingkungan, membuka kesempatan kerja baru, beruntung dunia akademis dan menambah mutu SDM (Susilo, 2018).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Toko Notebook Station dan Asus Store yang berada di Jl. Teuku Umar Plaza Menapelan Lt. 2 Pekanbaru adalah toko yang menjual berbagai jenis laptop. Saat ini sistem penjualannya mengandalkan media interaksi dengan konsumen secara langsung dan masih berpusat pada lokasi tertentu. Hal ini tentunya menyulitkan pihak toko untuk meningkatkan jumlah penjualan dan memperluas cakupan area penjualannya. Penjualan produk dilakukan dengan cara menyebar brosur dan memasang papan reklame, yang hanya memungkinkan sekitar area toko saja yang mengetahuinya. Jumlah pesaing semakin bertambah sehingga menyebabkan toko sulit mempertahankan performansi dan kinerja usahanya dalam mencapai tingkat target profitabilitasnya.

Kerumitan dalam pengaksesan informasi mengenai harga produk terbaru, harga, serta tidak fleksibelnya media penjualan yang menjadi hambatan personalisasi dan biaya operasional yang semakin meningkat seiring berjalannya waktu. Pencatatan transaksi masih menggunakan *Microsoft Excel*, sedangkan proses untuk mengetahui spesifikasi laptop secara jelas dilakukan melalui telepon atau datang langsung ke *outlet*. Hal ini dirasa kurang efektif dan efisien, dengan teknologi internet sebuah informasi bisa tersebar luas, dapat diakses oleh semua orang dan tidak tersekat oleh batas wilayah. Dengan adanya penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* ini diharapkan dapat membantu pihak toko dalam melakukan penjualan secara *online*.

Bersumber daripada hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan, Toko Notebook Station memiliki jumlah barang yang *ready* untuk dijual yakni 30 unit laptop dan Toko Asus Store memiliki barang yang *ready* dijual yakni 9 unit laptop. Jenis laptop yang dijual ada berbagai macam yakni Acer, Lenovo, Hp, Msi dan Asus. Keuntungan yang diperoleh toko tidak terlalu besar, pendapatan per bulan toko hanya 11 juta. Dikarenakan persaingan yang cukup tinggi, dan cakupan wilayah hanya di sekitar kota dimana toko itu berada. Keterbatasan waktu untuk melayani *customer* hanya pada jam kerja saja yaitu dimulai pukul 09.30 hingga 21.30.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penelitian ini akan membuat penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android*.

2.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara menerapkan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android*?”



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada perumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas dan luasnya penelitian mengenai penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* maka penelitian dibatasi hanya dalam beberapa hal sebagai berikut:

- Hasil akhir penelitian ini adalah berupa penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* pada Toko Notebook Station dan Asus Store.
- Sistem menggunakan *platform Android* dengan bahasa pemrograman *java*.
- User Acceptance Test* (UAT) dan *Blackbox* digunakan untuk melakukan pengujian terhadap sistem.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan di Toko Notebook Station dan Asus Store.
- Membangun *E-Commerce* berbasis *Android* pada sistem informasi penjualan.

1.5 Manfaat

Penelitian yang dilaksanakan ini mempunyai beberapa manfaat, diantaranya:

- Untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada *customer* sehingga *customer* merasa puas, senang dan ingin berbelanja lagi di toko.
- Dapat memudahkan *customer* dalam berinteraksi dengan pihak toko secara *online*.
- Untuk membantu toko dalam penjualan produk ke daerah dan lokasi yang lebih luas.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

BAB 1 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Latar Belakang Masalah; (2) Perumusan Masalah; (3) Batasan Masalah; (4) Tujuan; (5) Manfaat; (6) Sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

BAB 2 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) *E-Commerce*; (2) Pengertian *Android*; (3) *Android Studio*; (4) Definisi SWOT Analisis; (5) *Unified Modelling*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Language (UML); (6) Waterfall; (7) Blackbox Testing; (8) User Acceptance Testing (UAT); (9) Penelitian Terkait.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

BAB 3 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Lokasi Penelitian; (2) Alur Metodologi Penelitian; (3) Tahap Perencanaan; (4) Tahap Pengumpulan Data; (5) Tahap Analisa dan Perancangan; (6) Tahap Implementasi dan Pengujian Sistem; (7) Dokumentasi.

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

BAB 4 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Analisa Sistem Perusahaan saat ini; (2) *Use Case Diagram* Sistem Usulan; (3) Perancangan Database; (4) Perancangan *Interface* Sistem (*Backend System*); (5) Perancangan *Interface* Sistem Pengguna (*Frontend System*).

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 5 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Implementasi Sistem; (2) Hasil Implementasi Sistem *Web*; (3) Hasil Implementasi Sistem *Android*; (4) *Blackbox Testing*; (5) *User Acceptance Test (UAT)*.

BAB 6. PENUTUP

BAB 6 pada tugas akhir ini berisi tentang: (1) Kesimpulan; (2) Saran.

UIN SUSKA RIAU



BAB 2

LANDASAN TEORI

1 E-Commerce

E-Commerce adalah singkatan dari *Electronic Commerce* yaitu pembelian, penjualan dan pertukaran barang atau layanan dan informasi secara elektronik, yaitu melalui jaringan internet (Sutarman, 2009). *E-Commerce* juga dapat berarti pemasangan iklan, penjualan dan dukungan dan pelayanan terbaik menggunakan sebuah *web shop* 24 jam sehari bagi seluruh pelanggannya (Andi, 2002).

Keistimewaan *E-Commerce* adalah (1) pengusaha menengah dan kecil dapat melakukan transaksi tanpa batas, dengan membuat sebuah situs *web* seorang *Businessman* bisa memasarkan dan menjual produknya secara internasional dan *online*; (2) penjual dan pembeli dapat melakukan transaksi secara anonim, yaitu melaksanakan transaksi tanpa harus bertatap muka, hanya menggunakan internet; (3) produk digital seperti *music*, *computer software* bisa dipasarkan dengan internet cukup dengan mendownload secara elektronik; (4) banyak perusahaan yang menawarkan produk yang tidak berwujud seperti *software*, data dan ide yang dijual di internet. Pengimplementasian *industry E-Commerce* semakin lama semakin luas (Rahmayu, 2016).

Klasifikasi model bisnis *E-Commerce* terbagi atas empat macam model yaitu (Rayport dan Jaworski, 2002):

1. *Consumer to Business (C2B)* adalah model *E-Commerce* dimana pribadi menggunakan internet untuk menjual produk atau jasa kepada perusahaan atau perseorangan.
2. *Business to Consumer (B2C)* merupakan bisnis antar konsumen perorangan atau antara perusahaan.
3. *Business to Business (B2B)* bisnis yang bisa terjadi antar dua buah organisasi yang meliputi aktifitas seperti *inventory*, pengendalian, penjualan, dukungan serta pelayanan.
4. *Peer to peer (P2P)* transaksi yang dilakukan oleh beberapa konsumen, yang bisa meliputi keterlibatan 3 orang konsumen.

2 Pengertian Android

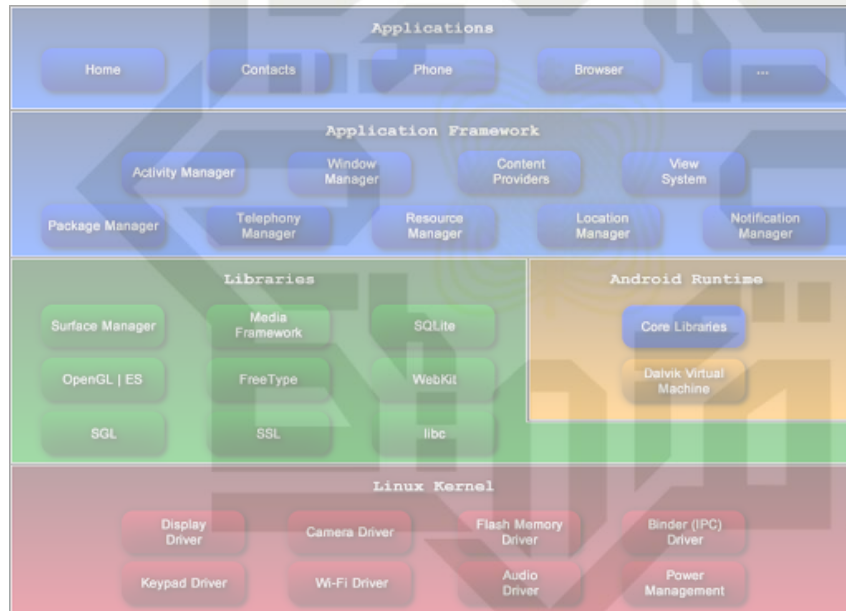
Android adalah *platform* berbasis *Linux* milik *Google*. Dengan *Android* para pengembang aplikasi *Android* bisa membuat aplikasi secara bebas, karena *Android* merupakan *platform* yang terbuka dan paling populer di dunia.

Android terbagi atas empat lapisan utama yaitu (Lee, 2010):

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Merupakan lapisan yang memuat *device* dari komponen *hardware Android* dari tingkatan rendah yang disebut *Linux kernel*.
2. *Libraries*, Memuat fitur utama dan kode pada *OS Android*.
3. Merupakan lapisan yang berada di tingkatan yang sama pada *libraries*. Untuk mempermudah pekerjaan pengembang aplikasi *Android*, *Android run-time* menyediakan inti *libraries*.
4. *Application framework*, memberikan kesempatan untuk para pengembang aplikasi menggunakan berbagai macam kemampuan *OS Android*.
5. *Application*, merupakan lapisan teratas dipakai untuk aplikasi agar bisa berhubungan dengan *device Android*.

Banyak pihak yang dapat mengembangkan *Android*, karena *Android* adalah platform yang *open source*. Gambar 2.1 merupakan diagram arsitektur *Android platform*.



Gambar 2.1. Arsitektur *Android*

3.3 Android Studio

Android Studio adalah *IntelliJ IDEA* untuk mengembangkan aplikasi *Android* dengan ekspansi selaras atau yang disebut *Integrated Development Environment (IDE)*. Selain mempunyai banyak fitur, *Android studio* merupakan editor *code* *IntelliJ* yang berguna untuk menaikkan inventivitas ketika merancang aplikasi *Android* contohnya:

1. Mempunyai sistem yang fleksibel berbasis *gradle*.
2. Fitur yang cepat dan kaya fitur pada *emulator Android studio*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Perangkat *Android* yang menyatu untuk pengembangan banyak perangkat.
4. Aplikasi yang dapat berubah tanpa membuat APK baru dengan fitur *instant run*.
5. Membuat fitur pada aplikasi dengan mengimpor kode *example* dan integrasi *Github*.
6. Kerangka kerja yang ekstensif dengan menggunakan alat pengujian
7. Meningkatkan kinerja, kompatibilitas versi dan masalah lain dengan alat *Lint*.
8. Mendukung *NDK* dan *C++*.
9. Mempermudah integrasi *App Engine* dan *Google Cloud Messaging* dengan dukungan dari *Google Cloud Platform* (developer.android.com, 2018).

4. Definisi SWOT Analisis

Analisis SWOT bertujuan untuk mengenali opsi atau pilihan rencana yang dirasakan layak dan cocok untuk dilaksanakan. Alternatif strategi tersebut harus dikaitkan dengan maksud dan tujuan yang sudah disepakati pada matrik SWOT (Turban, King, Lee, dan Viehland, 2002).

1. **Strength (Kekuatan)**

Merupakan keunggulan dan sumber daya keterampilan *strength* (kekuatan) terhadap pesaing serta kebutuhan pasar yang ingin dilayani oleh *company*. Dengan adanya kekuatan (*strength*), akan memberikan keunggulan yang komparatif bagi perusahaan di pasar.

2. **Weakness (Kelemahan)**

Weakness adalah kekurangan dalam sumber daya yang menghambat kapabilitas dan efektifitas perusahaan. Manajemen dan pemasaran serta citra merek adalah sumber dari kelemahan.

3. **Opportunity (Kesempatan)**

Opportunity adalah keadaan yang menguntungkan dan penting dalam sebuah area perusahaan. *Opportunity* dapat terjadi dengan membaiknya hubungan pembeli, perubahan situasi persaingan atau perubahan teknologi yang bisa memberikan kesempatan untuk perusahaan.

4. **Threat (Ancaman)**

Threat merupakan situasi yang merugikan pada lingkungan sebuah perusahaan. Ancaman-ancaman tersebut dapat berupa lambatnya pertumbuhan pasar, perubahan teknologi, adanya peraturan baru yang menjadi ancaman keberhasilan sebuah perusahaan (Pearce dan Robinson, 2008).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.5 Unified Modelling Language (UML)

Menurut Haviluddin (2011), *Unified Modelling Language (UML)* adalah suatu alat untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. Berikut tujuan utama penggunaan diagram seperti diungkapkan oleh Sugrue (2009):

1. Mempersiapkan bagi pengguna suatu Bahasa pemodelan visual sehingga pengguna dapat melakukan dan meluaskan pertukaran model data.
2. Mempersiapkan metode yang khusus untuk memperluas konsep.
3. Mewujudkan sebuah pemodelan visual didalam pembangunanya, UML independen dengan bahasa pemograman.
4. Menyampaikan pemahaman bahasa pemodelan dengan dasar formal.
5. Memotivasi pertumbuhan sistem berorientasi objek dengan menggunakan alat desain.
6. Komponen sistem dan kerangka mempunyai kontributif pembangunan yang lebih tinggi.
7. Mempunyai penyatuan operasi yang baik.




Booch, Jacobson, dan Rumbaugh (2004) menyatakan bahwa untuk memvisualisasikan sebuah rancangan dan konsep UML adalah sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*.
2. *Sequence Diagram*.
3. *Activity Diagram*.
4. *Class Diagram*.

2.5.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram melambangkan *behavior* perangkat yang akan di rancang. Interaksi antara satu atau lebih aktor dapat digambarkan dengan *use case diagram*. Simbol *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.


Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

Nama	Keterangan	Simbol
<i>Actor</i>	Pemeran/user yang mampu untuk melakukan korelasi secara langsung dengan <i>system</i> baik berupa <i>object</i> , orang dan sebagainya.	 Pelanggan
<i>Use case</i>	Dalam sebuah sistem yang terkomputerisasi, <i>use case</i> merupakan hal yang dapat dilakukan atau dilaksanakan oleh <i>actor</i> .	
<i>Association</i>	Assosiation Relationship dapat dipergunakan untuk menyatukan antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> .	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.






Tabel 2.1 Contoh tabel pertama (Tabel lanjutan...)

Nama	Keterangan	Simbol
Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i> .	

2.5.2 Sequence Diagram

Sequence Diagram menampilkan interaksi sebagai bagan dua dimensi. Dimensi vertikal adalah poros waktu, waktu hasil turunan halaman. Dimensi horizontal menunjukkan peran yang mewakili objek individu dalam kolaborasi, seperti yang terlihat pada Tabel 2.2.


Tabel 2.2. *Sequence Diagram*

Nama	Keterangan	Simbol
<i>Object</i>	<i>Instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama obyek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
<i>Actor</i>	Dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom.	
<i>Lifeline</i>	Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah obyek.	
<i>Activation</i>	Kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . <i>Activation</i> mengindikasikan sebuah obyek.	
<i>Message</i>	Digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> . <i>Message</i> dapat mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .	

2.5.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah grafik simpul dan arus yang menunjukkan aliran kontrol (dan data pilihan) melalui langkah-langkah penghitungan. Pelaksanaan langkah bisa sama-sama bersamaan dan berurutan, seperti yang terlihat pada Tabel 2.3.





Tabel 2.3. *Activity Diagram*

Nama	Keterangan	Simbol
Status Awal	Permulaan.	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

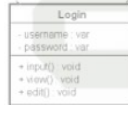


Tabel 2.3 Contoh tabel pertama (Tabel lanjutan...)

Nama	Keterangan	Simbol
Status Akhir	Akhir dari aktivitas.	
Aktivitas	Aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor.	
Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan.	
Panah	Arah tanda panah alur proses.	

5.4 Class Diagram

Merupakan sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan desain berorientasi objek. Simbol-simbol yang terdapat dalam *class diagram*, dapat dilihat pada Tabel 2.4.




Tabel 2.4. Class Diagram

Nama	Keterangan	Simbol
Class	Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian.	
Assosiation	Sebuah asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> , dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> . Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum <i>multiplisitas</i> pada sebuah <i>relationship</i> (Contoh: <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i>).	
Composition	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujungberbentuk jajaran genjang berisi/solid.	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

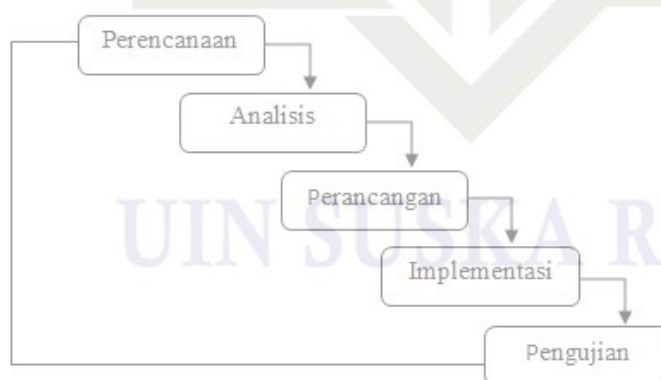
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.4 Class Diagram (Tabel lanjutan...)

Nama	Keterangan	Simbol
<i>Dependency</i>	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Pada Umumnya penggunaan <i>dependency</i> dapat digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan .	
<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut sebagai relasi “mempunyai sebuah” atau “bagian dari”. Sebuah aggregation digambarkan sebagai sebuah garis dengan sebuah jajaran genjang yang tidak berisi/tidak solid.	
<i>Generalization</i>	Sebuah relasi <i>generalization</i> sepadan dengan sebuah relasi <i>inheritance</i> pada konsep berorientasi obyek. Sebuah <i>generalization</i> dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidak solid yang mengarah ke kelas “parent”-nya/induknya.	

2.6 Waterfall

Waterfall merupakan model metode yang terurut dan sekuensial dimulai dari tahap perencanaan kemudian dilanjutkan dengan analisis sistem, perancangan, pengimplementasian sistem serta pengujian dan pemeliharaan (A. A. Nugroho, 2010). Untuk model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Ilustrasi Model *Waterfall*

1. Tahap Perencanaan

Merupakan kebutuhan *user*, *feasibility study*. Untuk pengembangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teknologi suatu perangkat lunak yang dilakukan secara terjadwal dan sesuai dengan perencanaan.

2. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahap mengumpulkan data, wawancara maupun studi literatur hingga terciptanya sebuah sistem berbasis *computer* yang dapat melakukan pekerjaan seorang pengguna sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah.

3. Tahap Perancangan

Perancangan dengan menggunakan perangkat sistem yakni UML diantaranya *use case diagram*, *sequence diagram*, *Activity diagram* dan *class diagram*.

4. Tahap Implementasi

Tahapan selanjutnya adalah melakukan implementasi yaitu menguji cobakan semua fungsi-fungsi *software*, agar terhindar dari masalah seperti *error*, tahapan implementasi ini harus tepat dengan kebutuhan yang didefinisikan.

5. Tahap Pengujian

Selanjutnya, melakukan pengujian sistem yang baru akan diujikemampuannya, untuk melihat apakah sistem berfungsi secara baik ataupun tidak sehingga didapatkan kelemahan maupun kekurangannya agar dapat melakukan perbaikan sistem.

6. Pemeliharaan

Pemeliharaan dibutuhkan jika perangkat lunak yang telah disampaikan ke pengguna mengalami suatu perubahan. Perubahan tersebut harus sesuai dengan lingkungannya yang baru, sebab pelanggan memerlukan perkembangan secara fungsional.

7. BlackBox Testing

Merupakan pengujian yang dilakukan dengan cara memeriksa fungsi dari perangkat lunak berdasarkan hasil eksekusi dan uji data. Menurut Myers, Sandler, dan Badgett (2004), pengujian *BlackBox* dilakukan untuk memastikan bahwa suatu masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* sesuai dengan rancangan.

8. User Acceptance Testing (UAT)

Merupakan *testing* yang dilakukan *user* untuk mendapatkan *document* yang bisa dijadikan bukti bahwa sistem yang dibangun layak digunakan dan telah memenuhi keinginan dan kebutuhan *user* (Mutiara, 2014).



2.9 Penelitian Terkait

Penelitian terkait merupakan acuan serta gambaran demi memperkuat dasar penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5. Penelitian Terkait

No	Judul Peneliti	Hasil	Publikasi
1.	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus	Pada penelitian ini dirancang sebuah sistem yang dapat memudahkan <i>customer</i> melihat produk baru dari <i>E-Commerce online</i> sehingga dapat melakukan proses pembelian dengan cepat.	Haryanti dkk. (2011).
2.	Perancangan Sistem Informasi Penjualan <i>Online</i> Studi Kasus Tokoku	Pada penelitian ini dirancang sebuah sistem yang dapat memudahkan pengaksesan data dan pencarian data sehingga dapat membantu mempercepat pengambilan keputusan untuk pimpinan serta dapat memperlancar proses administrasi penjualan setiap saat bila diperlukan.	F. E. Nugroho (2016).
3.	Rancang Bangun <i>E-Commerce</i> Pada Toko Kerudung Nuri Collection Berbasis <i>Customer Relationship Management</i>	Pada penelitian ini dibangun nya sistem penjualan dan pemesanan online, sehingga pelanggan dapat memperoleh informasi produk-produk yang dijual oleh toko Nuri Collection.	Ummah (2018).
4.	Rancang Bangun Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Untuk Jaringan Penjualan Sepeda Motor Bekas Studi Kasus di Bedagan Motor Semarang	Pada penelitian ini dibangun sistem yang mampu menyediakan fitur bagi konsumen dalam mencari informasi motor bekas di semarang secara <i>online</i> , baik spesifikasi produk, harga, persediaan maupun lokasi cabangnya.	Sriyanto, Hartini, dan Aldila (2011).

UIN SUSKA RIAU



BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada Toko Notebook Station dan Asus Store Pekanbaru, yang merupakan toko yang bergerak di bidang perdagangan seperti laptop dan aksesoris laptop yang beralamat di Jl. Teuku Umar Plaza Senapelan Lt. 2 Blok C. 22 Pekanbaru.

3.2 Alur Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara dalam menyusun tugas akhir dimulai dari proses mengumpulkan data-data sampai ke pembuatan dokumentasi. Agar proses berjalan dengan mudah, maka dibuatkan terlebih dahulu alur data. Dalam penelitian yang dilaksanakan ini ada beberapa kegiatan yang harus dikerjakan seperti yang tampak pada Gambar 3.1.

3.3 Tahap Perencanaan

Kebijakan dan perencanaan digunakan untuk mengembangkan suatu *system*. Pengembangan *system* tidak akan berjalan dengan yang diharapkan tanpa adanya perencanaan yang baik. Ada tiga tahap dalam perencanaan yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada proses atau objek yang diteliti. Pada penelitian ini dilakukan identifikasi masalah pada proses penjualan dan pemasaran produk di toko Notebook Station dan Asus Store.

2. Menentukan Tujuan Penelitian

Menentukan tujuan pada penelitian berguna untuk mendeskripsikan hal-hal yang menjadi sasaran dalam penelitian.

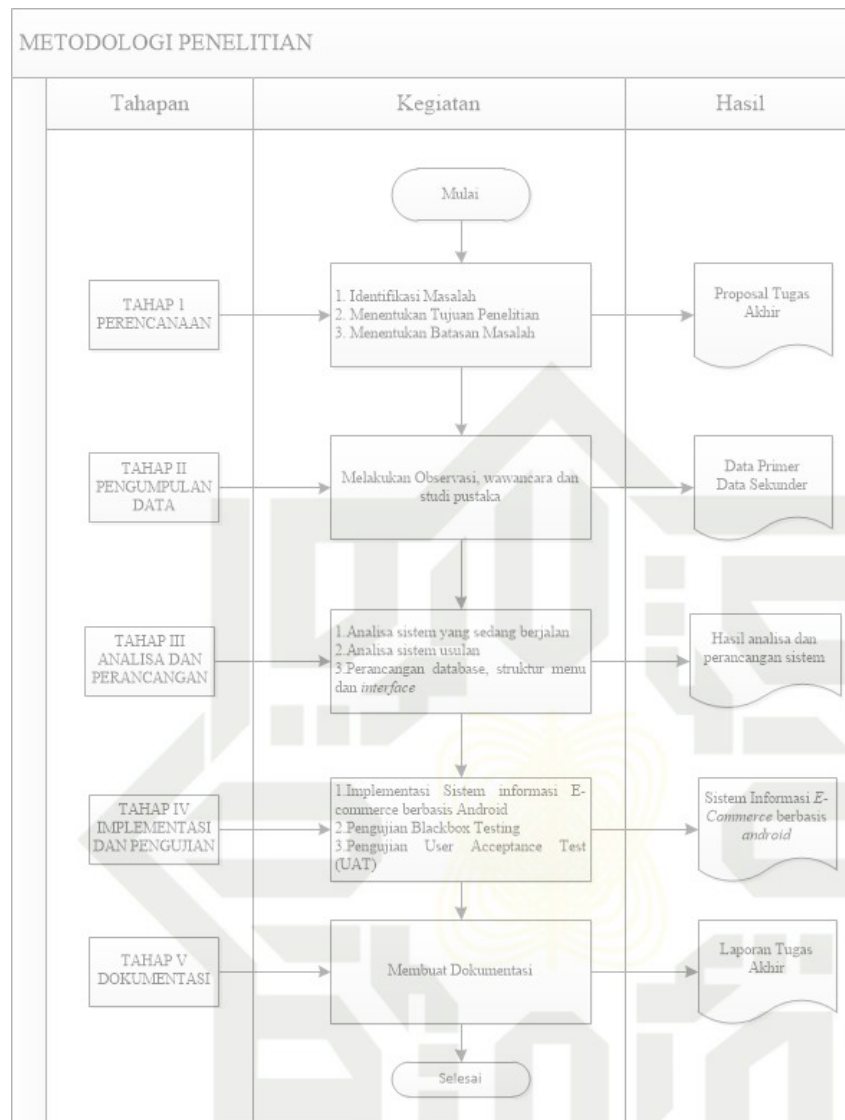
3. Menentukan Batasan Masalah

Agar penelitian tidak meluas maka dibuat suatu batasan masalah sehingga menjadikan penelitian lebih terarah dan lebih terstruktur.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.4 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data ataupun fakta yang berkaitan dengan topik penelitian pada Notebook Station dan Asus Store. Pengumpulan data berguna untuk menentukan tujuan dari sistem yang akan dibuat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap kondisi yang sebenarnya di lokasi penelitian, guna mencari dan mendapatkan sumber data informasi yang tepat dan efisien terhadap permasalahan yang terjadi.

2. Wawancara

Tahap pengumpulan data dilaksanakan dengan menanyakan langsung pada



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pemilik toko Notebook Station dan Asus Store.

3. Studi Pustaka

Tahapan ini adalah tahap menekuni studi ilmu yang terkait dengan penelitian dan permasalahan.

5. Tahap Analisa dan Perancangan

Tahapan-tahapan dalam melaksanakan analisa dan perancangan yaitu:

1. Analisa Sistem yang Berjalan

Tingkatan ini berfungsi untuk mengetahui dan mengidentifikasi sistem yang sudah dipakai di tempat penelitian sebagai estimasi untuk menyelesaikan permasalahan.

2. Analisa Sistem Baru

Tahap ini, pengkaji melaksanakan analisis terhadap *system* baru yang di bangun sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan untuk melayani *customer*. Dalam menganalisa sistem baru ini, peneliti punya fitur untuk menyimpan data dengan database, yang berguna untuk menyimpan data *customer* pada sistem. Sistem usulan yang akan dirancang ini menggunakan metode desain *waterfall*.

3.5.1 Kebutuhan Fungsional

Memandang pada tahapan yang disertai dengan harapan *user* untuk fitur pada sistem, dapat digambarkan beberapa fungsional sebagai berikut:

- Fitur yang berguna untuk memilah hak *user* sesuai dengan *password* dan *username* yang dimiliki, fitur tersebut adalah *login*.
- Memiliki informasi rincian tentang produk, contohnya deskripsi produk, harga, merk dan nama produk.
- Memiliki fungsi yang bisa memudahkan untuk transaksi dan mengelola pesanan produk, rincian pembelian, jumlah pesanan dan harga.
- Mempunyai fungsi administrasi yang bisa mempermudah *admin* mengelola data *consumer*, pesanan dan data produk.
- Memiliki fitur/fungsi tambahan bagi *consumer* seperti *wishlist*, pembatalan pesanan sampai *edit profil*.

3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional

Berdasarkan keinginan pengguna untuk membuat sistem berbasis *Android* maka spesifikasi kebutuhan non-fungsional yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- Dapat diakses secara operasional yakni menggunakan *Android smarth-phone*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Mempunyai *interface* yang *user friendly* serta sederhana pada sistem, membuat *consumer/user* nyaman dan mudah untuk mengoperasikannya.
3. Memiliki keamanan sistem yang menggunakan *password* untuk melakukan *login* ke sistem, serta untuk membedakan hak akses masing-masing *user*.

6 Tahap Implementasi dan Pengujian sistem

Pengimplementasian merupakan tahapan lebih lanjut dalam mengimplementasikan kodingan pada suatu sistem jadi yang dapat digunakan dengan sebaik-baiknya seefektif mungkin oleh *user* sistem. Untuk tahapan pengetesan dilakukan dengan *User Acceptance Testing* (UAT) agar menjamin sistem yang dibuat sudah sesuai dengan analisis dan perancangan.

7 Dokumentasi

Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini akan dirangkum dan didokumentasikan sesuai pedoman yang berlaku dalam pembuatan perincian laporan skripsi.



BAB 4

ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem Perusahaan Saat ini

Notebook Station dan Asus Store merupakan sebuah usaha dagang yang bergerak dalam bidang penjualan produk elektronik seperti laptop dan aksesoris laptop. Pada saat ini tingkat persaingan dalam bidang penjualan produk laptop khususnya di Kota Pekanbaru sangat tinggi. Oleh karena itu, Toko Notebook Station dan Asus Store ingin memperbesar pangsa pasar dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan.

Saat ini media penjualan yang digunakan oleh Toko Notebook Station dan Asus Store hanya dengan memasang *standing banner* didepan toko dan menyebarkan brosur kepada *customer*. Hal ini masih dirasa kurang optimalnya penyampaian informasi karena penjualan yang dilakukan kurang menjangkau masyarakat secara luas terutama untuk masyarakat yang letaknya berjauhan. Sehingga proses penjualan pun dirasa kurang efektif dalam segi waktu, biaya, dan tenaga bagi toko maupun bagi pelanggan, karena setiap pelanggan harus selalu datang langsung ke toko untuk mengetahui barang yang dibutuhkannya. Adapun aliran sistem pada Toko Notebook Station dan Asus Store saat ini yaitu:

1. *Customer* datang ke toko dan memilih produk yang diinginkan.
2. Kemudian pegawai toko mengecek persediaan barang, jika barang tersedia konsumen akan melanjutkan pembayaran, jika tidak konsumen kembali memilih produk.
3. Pegawai toko membuat nota untuk konsumen dan diarsipkan sebagai data penjualan.
4. Konsumen menerima nota dan barang.

4.1.1 Identifikasi Masalah pada Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap sistem informasi yang sedang berjalan, pada bagian penjualan ternyata masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan-perbaikan guna memberikan solusi serta memperbaiki dan melengkapi sistem yang sedang berjalan. Karena sistem yang sedang berjalan masih belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi sehingga sering terjadi berbagai kendala, berikut adalah permasalahan yang terdapat pada sistem yang berjalan:

1. Belum adanya media penjualan produk secara *online*.
2. *Customer* yang ingin melakukan pembelian harus mendatangi *outlet* sehingga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ga menyulitkan untuk *customer* yang ingin melakukan pembelian secara *continue* jika tidak sedang berada di kota Pekanbaru.

4.1.2 Analisis SWOT

Berdasarkan hasil wawancara dengan pimpinan toko serta mengamati secara langsung proses transaksi jual beli pada Toko Notebook Station dan Asus Store maka didapatkan apa yang menjadi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) yang ada pada faktor internal serta faktor eksternal diluar toko.

Berikut adalah tabel matrik SWOT yang digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) atas Toko Notebook Station dan Asus Store, seperti yang terlihat pada Tabel 4.1 dan Tabel 4.2.

Tabel 4.1. Matriks SWOT Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan

No	Kekuatan (<i>Strength</i>)	Kelemahan (<i>Weakness</i>)
1	Produk dan kualitas	Promosi kurang
2	Harga produk	Manajemen konsumen belum baik
3	Lokasi	Penanganan pesanan belum efisien
4	SDM yang dimiliki	Kontrol stok produk belum baik

Tabel 4.2. Matriks SWOT Identifikasi Peluang dan Ancaman

No	Peluang (<i>Opportunity</i>)	Ancaman (<i>Threat</i>)
1	Jangkauan pasar yang lebih luas	Adanya pemain baru dengan produk sejenis (pesaing)
2	Pengembangan model bisnis	Harga yang lebih murah dari pesaing
3	Peningkatan jumlah member	

4.1.3 Strategi Pengembangan *E-Commerce* yang Diterapkan

Berdasarkan dari hasil analisa dan pemetaan matrik SWOT yang sudah di dapat, dan diselaraskan dengan hasil identifikasi strategi dan harapan dari pimpinan, maka strategi pengembangan yang dipilih dari matriks strategi SWOT untuk mengembangkan teknologi *E-Commerce* pada toko Notebook Station dan Asus store adalah:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Strategi OW (*Opportunity-Weakness*)

(a) Membuat katalog *online*

Dalam hal ini mengembangkan katalog *online* yang lengkap, informatif dan *update*. Katalog *online* merupakan salah satu fasilitas yang harus ada dalam sebuah situs *E-Commerce*.

(b) Membuat fasilitas pemesanan *online*

Dalam hal ini perlu dikembangkan fasilitas bagi pelanggan dan member agar dapat melakukan pemesanan secara *online*, sehingga pelanggan merasakan bahwa *E-Commerce* memberikan efisiensi.

(c) Membuat informasi status order

Dalam hal ini perlu dikembangkan fasilitas bagi pelanggan agar dapat mengetahui status pemesanan *online* yang telah dilakukannya.

(d) Membentuk data pelanggan yang lebih baik

Data member yang sekarang terdaftar pada *excel* tidak terlalu lengkap, untuk itu perlu dibuatkan kembali *database* konsumen yang lebih lengkap.

2. Strategi OS (*Opportunity-Strength*)

(a) *E-Commerce* yang dapat menyimpan data konsumen, penjualan, pemesanan, proses pengiriman dengan memanfaatkan *open source*.

(b) Membangun sistem untuk pengembangan, *branding* dan sarana penjualan

4.1.4 Rancangan Sistem Usulan

Penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan platform *Android* ini terbagi atas dua bagian, *backend system* dan *frontend system*. *Backend system* dapat dikelola oleh *admin* toko. Terdapat beberapa menu yang dapat dikelola diantaranya data master produk, data konsumen, data pesanan, data pembayaran, data *wishlist*, data master keranjang belanja dan data master *user*.

Untuk menambahkan barang, *admin* toko dapat membuka menu data master produk, lalu klik tombol tambah produk. Data yang di inputkan berupa nama produk, detail produk, gambar, harga, stok dan sebagainya. Jika stok barang habis, maka konsumen tidak dapat membeli produk tersebut. Pada sistem akan terdata sisa produk yang tersedia, jika masih tersedia maka produk tersebut dapat dipesan oleh konsumen.

Data master konsumen merupakan data konsumen yang berhasil mendaftar menjadi member, berisikan data-data seperti nama lengkap, *username*, *password*, *email*, dan sebagainya. Selanjutnya data master pesanan, pada menu ini *admin* dapat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melihat pesanan yang masuk, yang berikan kode pesanan, tanggal pesanan, nama konsumen dan sebagainya. Data master pembayaran merupakan data pembayaran oleh konsumen yang memesan produk, yang berisikan id pembayaran, id pesanan, jumlah transfer dan status.

Menu data master *wishlist* merupakan data produk *favorite* konsumen yang diinputkan di menu *wishlist* dan tersimpan di bagian *backend system*. Pada menu ini *admin* dapat melihat produk *favorite* dari setiap konsumen. Menu data master keranjang merupakan data produk yang diinputkan oleh konsumen ke menu keranjang dan tersimpan di bagian *backend system*. Data master *user* merupakan data yang berisikan data pengguna sistem pada bagian *backend*.

Selanjutnya, bagian *frontend system* yang dapat digunakan oleh konsumen. Untuk dapat mengoperasikan sistem tersebut tahap pertama konsumen membuka sistem kemudian melakukan registrasi, setelah proses registrasi berhasil konsumen dapat menginputkan data *login* untuk dapat masuk ke halaman utama. Konsumen memilih barang dan melakukan order, sistem akan menerima dan mengkalkulasikan total belanjaan secara otomatis. Konsumen akan menerima total transaksi kemudian melengkapi data transaksi dan secara otomatis sistem akan mengkonfirmasi. Konsumen dapat melakukan pembayaran melalui via transfer bank, setelah melakukan proses pembayaran, konsumen dapat mengkonfirmasi pembayaran melalui sistem. pegawai toko akan segera memproses pengiriman barang.

Untuk komunikasi secara langsung dengan penjual, konsumen dapat memilih salah satu produk kemudian memilih tombol *chat* dengan penjual. Data *chat* dengan konsumen akan tersimpan di bagian *backend system*. Jadi perbedaan sistem lama dan sistem yang akan diusulkan terdapat pada proses berjalannya transaksi. Pada sistem lama semua transaksi dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Sedangkan pada sistem yang diusulkan, transaksi bisa dilakukan secara cepat dan serentak karena semua menggunakan sistem sehingga memberikan kemudahan kepada pembeli dan penjual. Pada perancangan sistem ini menggunakan metode *Waterfall* sebagai acuan dalam pembuatannya, agar perancangan tersebut lebih terstruktur.

Berdasarkan analisa yang telah dilakukan maka dapat dilakukan rancangan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* menggunakan pendekatan berorientasi objek yaitu dengan *Unified Modeling Language* (UML). Adapun diagram UML yang digunakan sebagai berikut:

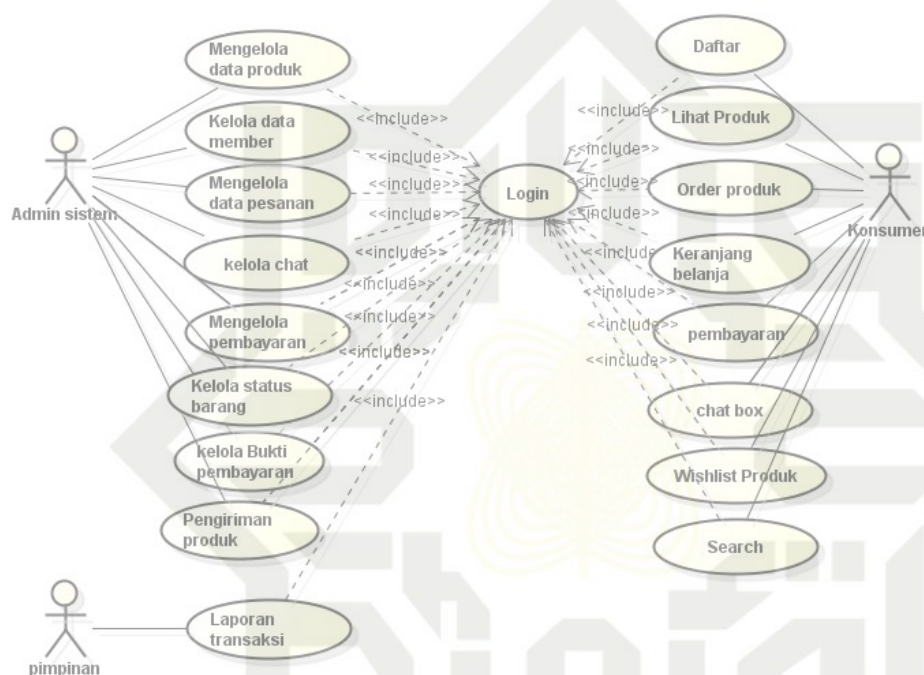
1. *Use Case diagram*
2. *Sequence diagram*
3. *Activity diagram*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Class Diagram

4.2 Use Case Diagram Sistem Usulan

Use case diagram akan menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang di bangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai atau pengguna. *Use case* sistem usulan dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Use Case Sistem Usulan

Adapun aktor-aktor yang terlibat dalam penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Aktor yang Terlibat dalam Sistem

No	Term	Synonym	Description
1	Admin	Admin	Admin mempunyai hak dan wewenang untuk mengakses segala akses sistem yang ada pada sistem.
2	Konsumen	Konsumen	Konsumen sebagai pengguna yang memiliki hak akses untuk melakukan <i>login</i> , <i>register</i> , <i>order</i> dan <i>lihat produk</i> .
3	Pimpinan	Pimpinan	Pimpinan sebagai pengguna yang memiliki hak akses untuk melihat dan mencetak laporan transaksi.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.1 Deskripsi Use Case Diagram

Terdapat deskripsi dari masing masing *use case* yang berada pada sistem Informasi *E-Commerce* berbasis *Android* dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4. Deskripsi Use Case Diagram

No	Id	Use case	Deskripsi
1	UC-01	Login	Mendeskripsikan <i>user</i> melakukan <i>login</i> sebagai upaya untuk masuk ke sistem.
2	UC-02	Kelola Data Produk	Mendeskripsikan <i>admin</i> bertindak melaksanakan kegiatan menambah, <i>delete</i> dan <i>update</i> data produk.
3	UC-03	Kelola Data Konsumen	Mendeskripsikan <i>admin</i> melaksanakan input data, <i>delete</i> serta <i>update</i> data <i>consumer</i> .
4	UC-04	Kelola Data Pesanan	Mendeskripsikan <i>admin</i> mengelola data pesanan.
5	UC-05	Kelola Data Pesanan Khusus	Mendeskripsikan <i>admin</i> melaksanakan pengelolaan pesanan konsumen yang membeli produk menggunakan fitur beli tanpa <i>login</i> .
6	UC-06	Kelola Data Pembayaran	Mendeskripsikan <i>admin</i> mengelola data pembayaran.
7	UC-07	Kelola Pembayaran Khusus	Mendeskripsikan <i>admin</i> mengelola pembayaran khusus dari konsumen.
8	UC-08	Kelola Chat	Mendeskripsikan <i>admin</i> mengelola <i>chat</i> dari pelanggan.
9	UC-09	Kelola Data User	Mendeskripsikan <i>kelola user</i> yang menggunakan <i>backend system</i> .
10	UC-10	Daftar	Mendeskripsikan konsumen wajib melakukan <i>register</i> atau daftar apabila belum memiliki akun.
11	UC-11	Lihat Produk	Menggambarkan proses <i>consumer</i> melihat produk pada sistem.
12	UC-12	Order Produk	Menggambarkan <i>consumer</i> melaksanakan proses order produk.
13	UC-13	Keranjang Belanja	Mendeskripsikan produk yang telah di pilih konsumen akan masuk di keranjang belanja.
14	UC-14	Pembayaran	Menggambarkan konsumen melakukan pembayaran.
15	UC-15	Chat Box	Mendeskripsikan konsumen melakukan <i>chat</i> dengan pihak toko.
16	UC-16	Wislist produk	Menggambarkan <i>consumer</i> melaksanakan proses menyimpan produk di bagian <i>wishlist</i> .
17	UC-17	Search	Menggambarkan <i>consumer</i> melaksanakan proses pencarian produk terbaru.
18	UC-18	Laporan Transaksi	Mendeskripsikan pimpinan melihat laporan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.2 Skenario Use Case Diagram

Skenario *use case* merupakan urutan pesan dan tindakan tunggal yang ada pada sistem atau aplikasi. Berikut skenario dari setiap *use case* dari sistem atau aplikasi yang diusulkan.

1. Skenario *use case login* UC-01.
Use case login dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Skenario UC-01

Use case	: <i>Login</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan setiap pengguna wajib melakukan <i>login</i> untuk mengakses sistem
Aktor	: Admin, Konsumen, Pimpinan
Kondisi awal	: Sistem menampilkan <i>form login</i>
Kondisi akhir	: Menampilkan menu utama.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> masing-masing.	2. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i>
	3. Sistem menampilkan <i>form</i> menu utama.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> masing-masing.	2. Sistem melakukan verifikasi <i>login</i>
	3. Sistem menampilkan pesan <i>login</i> gagal dan <i>password</i> salah.

2. Skenario *use case* kelola data produk (UC-02).
Use case kelola data produk dapat dilihat pada Tabel 4.6.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Tabel 4.6. Skenario UC-02

<i>Use case</i>	: Kelola data produk
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> mengelola data produk
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: Sistem menampilkan <i>form</i> input data produk
Kondisi akhir	: Data produk yang telah di-input pada <i>database</i> di-simpan
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan membuka menu kelola data produk	2.Sistem menampilkan <i>form</i> input data produk
3. <i>Admin</i> merubah data produk (<i>delete-edit-add</i>)	4. Sistem memeriksa <i>form</i> .
	5.Data produk masuk di <i>database</i>
	6.Sistem menampilkan pesan <i>input</i> data produk sukses
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan membuka menu kelola data produk	2. Sistem menampilkan <i>form</i> input data produk
3. <i>Admin</i> merubah data produk (<i>delete-edit-add</i>).	4. Sistem memeriksa <i>form</i>
	5. Data produk tidak masuk di <i>database</i>
	6. Menampilkan pesan <i>form</i> belum terisi secara lengkap

- Skenario *use case* kelola data konsumen (UC-03).
Use case kelola data konsumen dapat dilihat pada Tabel 4.7.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.7. Skenario UC-03

<i>Use case</i>	: Kelola data konsumen.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> melakukan kelola data konsumen.
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: Sistem menampilkan form kelola data konsumen.
Kondisi akhir	: Konsumen yang telah di input pada <i>database</i> disimpan
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu data master konsumen.	2. Sistem menampilkan <i>list</i> data konsumen yang telah terdaftar
3. <i>Admin</i> mengupdate data konsumen (<i>delete-edit-add</i>)	4. Sistem menyimpan data perubahan
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu data master konsumen.	2. Sistem menampilkan <i>list</i> data konsumen yang telah terdaftar
3. <i>Admin</i> mengupdate data konsumen (<i>delete-edit-add</i>)	4. Sistem menampilkan pesan data belum terisi secara lengkap.
4. Skenario <i>use case</i> kelola data pesanan (UC-04). <i>Use case</i> kelola data pesanan dapat dilihat pada Tabel 4.8.	

Tabel 4.8. Skenario UC-04

<i>Use case</i>	: Kelola data pesanan.
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> melakukan kelola data pesanan.
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: Sistem menampilkan menu pesanan.
Kondisi akhir	: Menampilkan semua <i>list</i> data pemesanan konsumen.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.8 Skenario UC-04 (Tabel lanjutan...)

<p>1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu pemesanan</p> <p>2. Sistem menampilkan seluruh <i>list</i> pemesanan</p> <p>3. <i>Admin</i> dapat melihat semua pesanan dengan rincian dan status pemesanan yang telah terjadi melalui status Pemesanan. Jika pelanggan sebelumnya telah melakukan pembayaran, maka <i>Admin</i> dapat merubah status pemesanan sesuai dengan kondisi yang ada dengan memilih tombol “<i>Edit</i>”</p> <p>4. Sistem menampilkan halaman pemesanan dengan status terbaru.</p>	<p>Skenario Gagal</p> <p>Reaksi Sistem</p>
<p>1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu pemesanan</p> <p>2. Sistem menampilkan seluruh <i>list</i> pemesanan</p> <p>3. <i>Admin</i> dapat melihat semua pesanan dengan rincian dan status pemesanan yang telah terjadi melalui status Pemesanan. Jika pelanggan sebelumnya telah melakukan pembayaran, maka <i>Admin</i> dapat merubah status pemesanan sesuai dengan kondisi yang ada dengan memilih tombol “<i>Edit</i>”</p> <p>4. Menampilkan pesan gagal ubah status</p>	

5. Skenario *use case* pesanan khusus (UC-05).
Use case pesanan khusus dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9. Skenario UC-05

<i>Use case</i>	: Pesanan khusus
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> melakukan kelola pesanan khusus dari konsumen
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: Sistem menampilkan menu pesanan khusus.
Kondisi akhir	: Menampilkan semua <i>list</i> pesanan khusus
	Skenario Normal
Aksi Aktor	Reaksi Sistem



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.9 Skenario UC-05 (Tabel lanjutan...)

1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu Pesanan Khusus	2. Sistem menampilkan <i>list</i> pesanan khusus
3. <i>Admin</i> dapat melihat daftar pesanan khusus konsumen dan detail produk yang dibeli serta dapat melakukan <i>edit</i> dan <i>delete</i> pesanan khusus.	
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu pesanan khusus.	2. Sistem gagal menampilkan <i>list</i> pesanan khusus.
6. Skenario <i>use case</i> kelola data pembayaran (UC-06). <i>Use case</i> kelola data pembayaran dapat dilihat pada Tabel 4.10.	

Tabel 4.10. Skenario UC-06

<i>Use case</i>	: Kelola data pembayaran
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> melakukan kelola data pembayaran.
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: Sistem menampilkan menu pembayaran.
Kondisi akhir	: Menampilkan semua <i>list</i> data pembayaran konsumen
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman menu pembayaran	2. Sistem menampilkan seluruh <i>list</i> pembayaran yang telah dilakukan konsumen
3. <i>Admin</i> dapat merubah status pembayaran sesuai dengan kondisi yang ada dengan memilih tombol “ubah status pembayaran”	4. Sistem menampilkan halaman pembayaran dengan status terbaru.
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.10 Skenario UC-06 (Tabel lanjutan...)

1. *Use case* ini dimulai ketika *Admin* melakukan *login* dan masuk ke halaman menu pembayaran
 2. Sistem menampilkan seluruh *list* pembayaran yang telah dilakukan konsumen
 3. *Admin* dapat merubah status pembayaran sesuai dengan kondisi yang ada dengan memilih tombol “ubah status pembayaran”
 4. Menampilkan pesan gagal ubah status pembayaran.
7. Skenario *use case* pembayaran khusus (UC-07).
Use case pembayaran khusus dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11. Skenario UC-07

Use case	: Pembayaran khusus
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh <i>Admin</i> untuk melihat menu pembayaran khusus.
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: <i>Admin</i> membuka menu Pembayaran Khusus
Kondisi akhir	: Sistem menampilkan <i>list</i> pembayaran khusus
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> membuka menu pembayaran khusus	2. Sistem menampilkan <i>list</i> Pembayaran Khusus oleh konsumen yang memesan produk menggunakan fitur beli tanpa <i>login</i> .
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> membuka menu pembayaran khusus	2. Sistem gagal menampilkan <i>list</i> pembayaran khusus

8. Skenario *use case* kelola chat (UC-08).
Use case kelola chat dapat dilihat pada Tabel 4.12.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.12. Skenario UC-08

<i>Use case</i>	: Kelola <i>chat</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>Admin</i> melakukan kelola <i>chat</i> dari konsumen
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: <i>Admin</i> membuka <i>chat</i> dari konsumen
Kondisi akhir	: Menampilkan semua <i>list chat</i> dari konsumen.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dan masuk menu <i>chat</i>	2. Sistem menampilkan semua <i>list chat</i> dari konsumen
3. <i>Admin</i> dapat menuliskan pesan ke <i>customer</i> dan mengirimkan pesan tersebut dengan menekan tombol “ <i>irim</i> ”	4. Sistem akan menampilkan pesan berhasil dikirim

- Skenario *use case user*(UC-09).
Use case user dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13. Skenario UC-09

<i>Use case</i>	: <i>user</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh <i>Admin</i> untuk melakukan kelola <i>user backend system</i>
Aktor	: <i>Admin</i>
Kondisi awal	: <i>Admin</i> membuka menu daftar master <i>user</i>
Kondisi akhir	: Daftar pengguna <i>backend system</i>
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> membuka menu data master <i>user</i> .	2. Sistem menampilkan daftar <i>user</i> yang menggunakan <i>backend system</i> .
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>Admin</i> membuka menu data master <i>user</i> .	2. Sistem gagal menampilkan <i>list data user backend system</i>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

10. Skenario *use case* daftar (UC-10).
Use case daftar dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4.14. Skenario UC-10

Use case	: Daftar
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menangani akses konsumen setelah masuk kehalaman utama dan konsumen memiliki hak akses daftar
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Menampilkan <i>Form</i> daftar
Kondisi akhir	: Menampilkan menu halaman utama setelah proses validasi daftar
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Konsumen memilih menu akun dan pilih daftar.	2. Sistem menampilkan <i>form</i> daftar
3. konsumen melakukan daftar menggunakan akun <i>google</i>	4. Sistem melakukan verifikasi dan hak akses dari akun
	5. Sistem mengalihkan halaman ke halaman utama kembali
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Konsumen memilih menu akun dan pilih daftar.	2. Sistem menampilkan <i>form</i> daftar
3. konsumen melakukan daftar menggunakan akun <i>google</i>	4. Sistem melakukan verifikasi dan hak akses dari akun
	5. Sistem menampilkan pesan data belum terisi lengkap

11. Skenario *use case* lihat produk (UC-11).
Use case lihat produk dapat dilihat pada Tabel 4.15.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.15. Skenario UC-11

<i>Use case</i>	: Lihat produk
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menangani akses konsumen yang berkaitan dengan sistem ini untuk melihat setiap informasi produk
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Sistem menampilkan menu produk
Kondisi akhir	: Menampilkan halaman informasi produk
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Konsumen memilih produk yang ada di menu beranda	2. Sistem menampilkan halaman produk yang dipilih
Skenario Gagal	
1. Konsumen memilih produk yang ada di menu beranda	2. Sistem menampilkan pesan gagal mengakses halaman produk yang dipilih

12. Skenario *use case* order produk (UC-12).
Use case order produk dapat dilihat pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16. Skenario UC-12

<i>Use case</i>	: Order produk
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh konsumen untuk memesan produk yang akan di pesan.
Aktor	: Konsumen.
Kondisi awal	: Konsumen memilih produk yang ingin di beli
Kondisi akhir	: Sistem menampilkan kode pesanan dan informasi pembayaran
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Konsumen memilih produk yang akan di pesan lalu memilih tombol “beli sekarang”	2. Sistem menampilkan halaman keranjang belanja.
3. Konsumen melakukan pemesanan dengan menekan tombol “ <i>checkout</i> ”	4. Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i>
5. Konsumen memilih tombol “buat pesanan”	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.16 Skenario UC-12 (Tabel lanjutan...)

	6. Sistem menampilkan kode pesanan dan informasi pembayaran
Skenario Gagal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Konsumen memilih produk yang akan di pesan lalu memilih tombol “beli sekarang”	2. Sistem menampilkan halaman keranjang belanja.
3. Konsumen melakukan pemesanan dengan menekan tombol “checkout”	4. Sistem menampilkan halaman checkout
5. Konsumen memilih tombol “buat pesanan”	6. Sistem gagal menampilkan kode pembayaran
13. Skenario <i>use case</i> keranjang belanja (UC-13). <i>Use case</i> keranjang belanja dapat dilihat pada Tabel 4.17.	

Tabel 4.17. Skenario UC-13

Use case	: Keranjang belanja
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menampilkan produk-produk yang telah di pilih konsumen.
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Konsumen memilih produk yang diinginkan.
Kondisi akhir	: Menampilkan produk yang telah di pilih konsumen.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika konsumen memilih produk yang ingin dipesan	2. Produk yang telah dipilih akan dimasukkan ke dalam keranjang belanja
3. Konsumen dapat melanjutkan belanja untuk menambah produk yang ingin dibeli	4. Sistem akan memproses penambahan produk
5. Konsumen memilih menu keranjang belanja	6. Sistem akan menampilkan produk yang telah di pilih konsumen di keranjang belanja



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Skenario *use case* pembayaran (UC-14).
Use case pembayaran dapat dilihat pada Tabel 4.18.

Tabel 4.18. Skenario UC-14

<i>Use case</i>	: Pembayaran
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini dapat dilakukan oleh konsumen untuk melakukan pembayaran
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Membuka keranjang belanja
Kondisi akhir	: Melakukan pembayaran
Skenario Normal	
Aksi Aktor	
Reaksi Sistem	
1. Masuk ke menu keranjang belanja kemudian pilih tombol “beli”	2. Sistem menampilkan halaman <i>checkout</i> pesanan
3. Konsumen melakukan <i>checkout</i> pesanan dengan memilih tombol “bayar sekarang”	4. Sistem akan menampilkan kode pesanan dan no rekening yang tertera di sistem.
5. Pelanggan dapat membayar melalui transfer ke no rekening yang tertera di sistem	6. Sistem menampilkan pembayaran sudah diterima dan pesanan akan di proses

15. Skenario *use case chat box* (UC-15).
Use case chat box dapat dilihat pada Tabel 4.19.

Tabel 4.19. Skenario UC-15

<i>Use case</i>	: <i>Chat box</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> menggambarkan <i>customer</i> mengirimkan pesan ke pihak toko
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Sistem menampilkan form <i>chat box</i>
Kondisi akhir	: Menampilkan pesan berhasil dikirim
Skenario Normal	
Aksi Aktor	
Reaksi Sistem	
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pelanggan masuk ke fitur <i>chat box</i>	2. Sistem menampilkan <i>form chat box</i>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.19 Skenario UC-15 (Tabel lanjutan...)

3. Pelanggan dapat mengirim pesan ke pihak toko, dengan menuliskan pesan dan menekan tombol “kirim”
4. Sistem akan menampilkan pesan berhasil dikirim

16. Skenario *use case wislist* produk (UC-16).
Use case wislist produk dapat dilihat pada Tabel 4.20.

Tabel 4.20. Skenario UC-16

<i>Use case</i>	: <i>wislist</i> produk
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>customer</i> menyimpan produk <i>favorite</i> di <i>wishlist</i>
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: <i>Customer</i> memilih produk <i>favorite</i> baginya
Kondisi akhir	: Produk <i>favorite</i> masuk ke dalam menu <i>wishlist customer</i>
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika <i>customer</i> memilih produk yang menarik baginya kemudian menekan tombol “ <i>wishlist</i> ”	2. Produk yang telah dipilih <i>customer</i> akan otomatis masuk di <i>wishlist</i>

17. Skenario *use case search* (UC-17).
Use case search dapat dilihat pada Tabel 4.21.

Tabel 4.21. Skenario UC-17

<i>Use case</i>	: <i>Search</i>
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan <i>customer</i> mencari produk yang di inginkan.
Aktor	: Konsumen
Kondisi awal	: Konsumen mencari produk yang di inginkan dengan menggunakan fitur <i>search</i> .
Kondisi akhir	: Menampilkan produk yang dicari.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pelanggan membuka halaman beranda	2. Pelanggan membuka fitur <i>search</i> dan mencari produk



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.21 Skenario UC-17 (Tabel lanjutan...)

3. Sistem menampilkan produk hasil pencarian

18. Skenario *use case* lihat laporan (UC-18).
Use case lihat laporan dapat dilihat pada Tabel 4.22.

Tabel 4.22. Skenario UC-18

<i>Use case</i>	: Lihat laporan
Deskripsi	: <i>Use case</i> ini menggambarkan pimpinan melihat laporan
Aktor	: Pimpinan
Kondisi awal	: Sistem menampilkan laporan data penjualan
Kondisi akhir	: Data laporan yang tersedia di dalam <i>database</i> di <i>download</i> berupa <i>file pdf</i> .
Skenario Normal	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. <i>Use case</i> ini dimulai ketika pimpinan melakukan <i>login</i> dan masuk ke halaman laporan penjualan dan mencetak laporan	2. Sistem menampilkan laporan penjualan.
3. Pimpinan melihat laporan penjualan	

4.2.3 Sequence Diagram

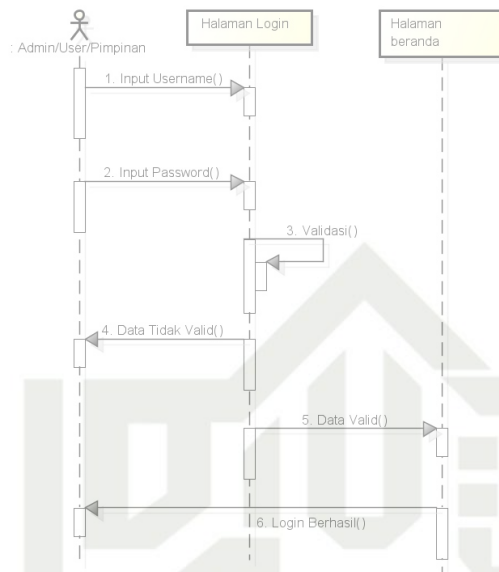
Sequence diagram dapat di deskripsikan dalam suatu proses interaksi objek yang di susun dalam suatu urutan atau kejadian. *Sequence diagram* juga menggambarkan kelakuan atau perilaku objek pada proses dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut akan dijelaskan mengenai *sequence diagram* penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android*:

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

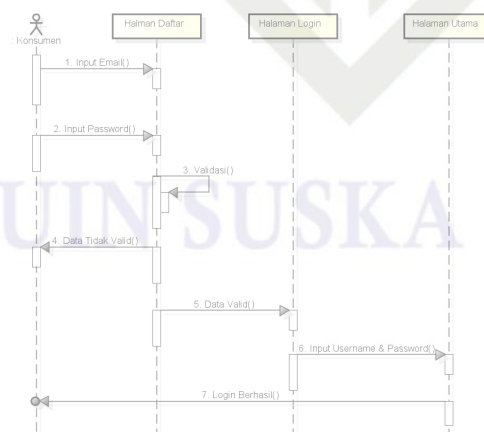
1. Sequence Diagram Login



Gambar 4.2. Sequence Diagram Login

Gambar 4.2 merupakan *sequence diagram login*, aktor yang dapat melakukan kegiatan ini seperti *admin*, konsumen dan pimpinan. Hal yang dilakukan pertama kali untuk *login* adalah membuka halaman *login*, kemudian aktor memasukkan *username* dan *password*, kemudian di verifikasi, jika *username* dan *password* benar maka sistem otomatis membuka halaman beranda

2. Sequence Diagram Daftar



Gambar 4.3. Sequence Diagram Daftar

Gambar 4.3 merupakan *sequence diagram daftar* yang hanya bisa diakses

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh konsumen. Hal yang dilakukan pertama kali adalah membuka halaman daftar, kemudian aktor menginputkan *username* dan *password*, jika sudah berhasil terdaftar, konsumen harus melakukan *login* agar bisa melakukan pembelian produk.

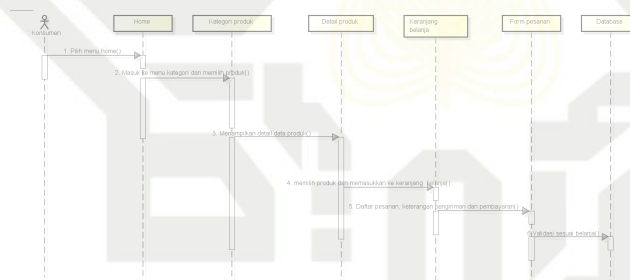
3. Sequence Diagram Lihat Produk



Gambar 4.4. Sequence Diagram Lihat Produk

Gambar 4.4 merupakan *sequence diagram* lihat produk. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen dengan cara membuka halaman produk, disini konsumen dapat melihat produk yang tersedia.

4. Sequence Diagram Order



Gambar 4.5. Sequence Diagram Order

Gambar 4.5 merupakan *sequence diagram* order. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen. Disini konsumen dapat melakukan kegiatan order dengan cara membuka menu beranda dan memilih produk, selanjutnya memasukkan produk tersebut kedalam keranjang belanja. Langkah selanjutnya konsumen melakukan *checkout* produk, halaman *checkout* ini berisikan daftar pesanan, keterangan pengiriman dan pembayaran.

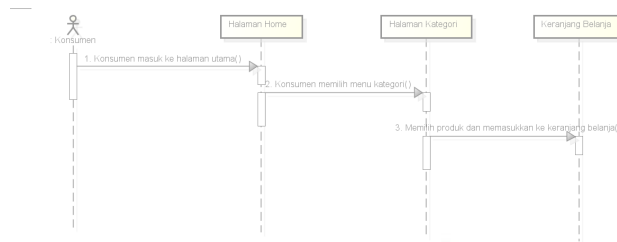
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

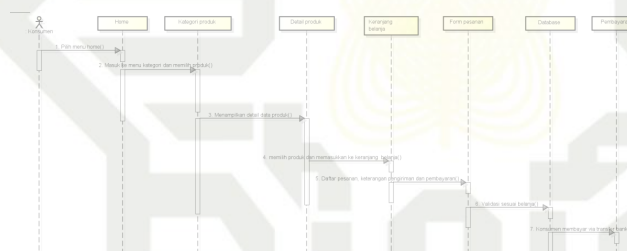
5. Sequence Diagram Keranjang Belanja



Gambar 4.6. Sequence Diagram Keranjang Belanja

Gambar 4.6 merupakan *sequence diagram* keranjang belanja. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen. Konsumen dapat memasukkan produk kedalam keranjang belanja dengan cara memilih produk yang ada di menu beranda, selanjutnya konsumen memilih tombol beli dan otomatis produk akan masuk ke dalam keranjang belanja.

6. Sequence Diagram Pembayaran



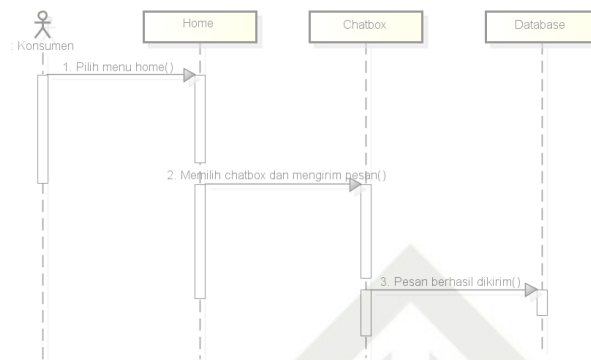
Gambar 4.7. Sequence Diagram Pembayaran

Gambar 4.7 merupakan *sequence diagram* pembayaran. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen. Setelah aktor memilih barang dan memasukkan produk kedalam keranjang belanja, aktor dapat melakukan *checkout* produk, maka akan muncul form pesanan berisikan daftar pesanan, keterangan pengiriman dan pembayaran. Selanjutnya konsumen memilih tombol proses sekarang dan sistem akan memunculkan halaman pembayaran, konsumen dapat melakukan pembayaran melalui transfer via ATM.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

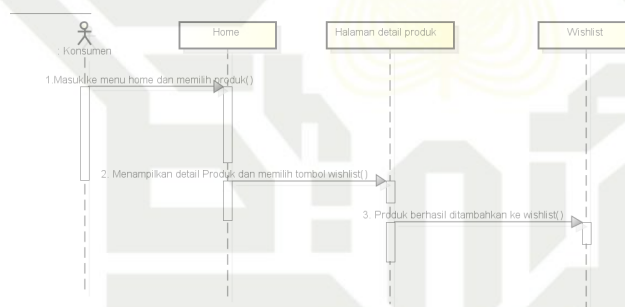
7. Sequence Diagram Chatbox



Gambar 4.8. Sequence Diagram Chatbox

Gambar 4.8 merupakan *sequence diagram chatbox*. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen dengan cara membuka halaman *home*, lalu pilih *chatbox*. Konsumen dapat mengirim pesan kepada *admin* dengan menggunakan *chatbox*.

8. Sequence Diagram Wishlist.



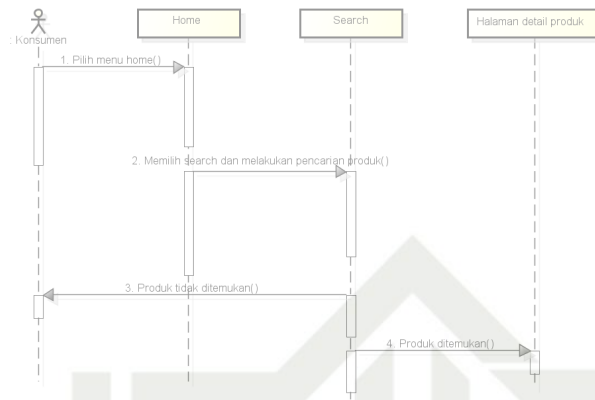
Gambar 4.9. Sequence Diagram Wishlist.

Gambar 4.9 merupakan *sequence diagram wishlist*. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen dengan membuka halaman beranda kemudian memilih produk yang diinginkan, dan memasukkan produk tersebut ke *wishlist*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

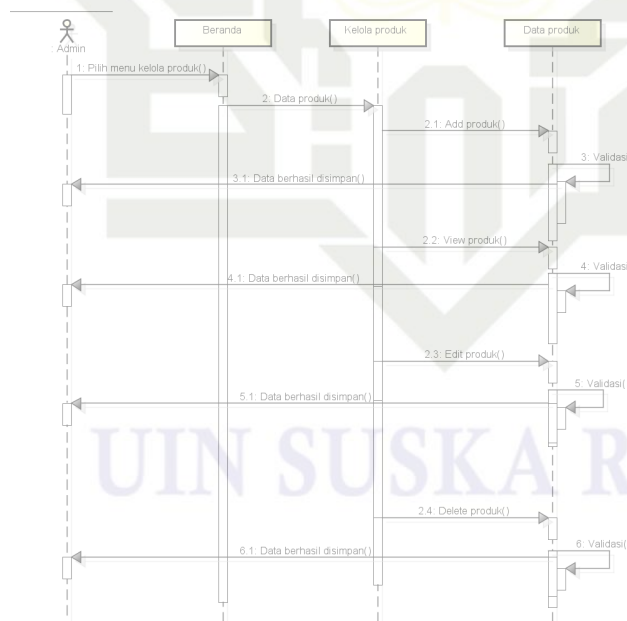
9. Sequence Diagram Search



Gambar 4.10. Sequence Diagram Search

Gambar 4.10 merupakan *sequence diagram search*. Halaman ini hanya bisa diakses oleh konsumen dengan membuka beranda lalu memilih fitur *search*. Fitur *search* sendiri digunakan untuk memudahkan konsumen untuk mencari produk.

10. Sequence Diagram Kelola Data Produk

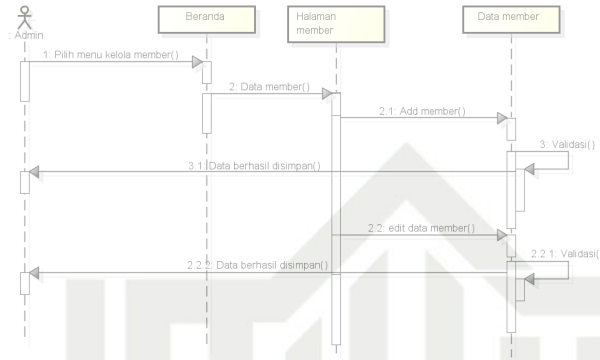


Gambar 4.11. Sequence Diagram Kelola Data Produk

Gambar 4.11 merupakan *sequence diagram* kelola data produk. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka halaman data pro-

duk. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *add*, *view*, *edit* dan *delete* data produk.

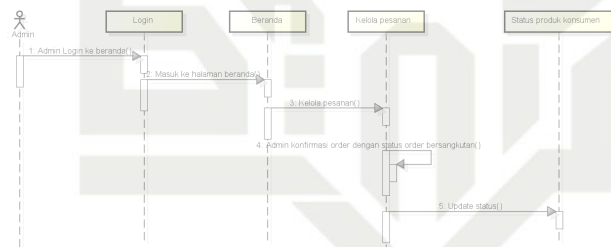
11. Sequence Diagram Data Konsumen



Gambar 4.12. Sequence Diagram Data Konsumen

Gambar 4.12 merupakan *sequence diagram* data konsumen. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka halaman konsumen. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *add*, *view*, *edit* dan *delete* data konsumen.

12. Sequence Diagram Kelola Data Pesanan



Gambar 4.13. Sequence Diagram Kelola Data Pesanan

Gambar 4.13 merupakan *sequence diagram* kelola data pesanan. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka halaman data master pesanan. Disini *admin* dapat melakukan konfirmasi order konsumen yang telah melakukan pemesanan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

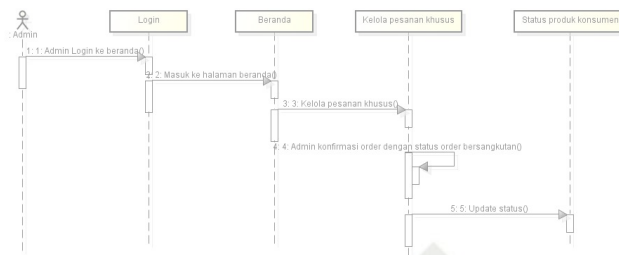
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Sequence Diagram Pesanan Khusus

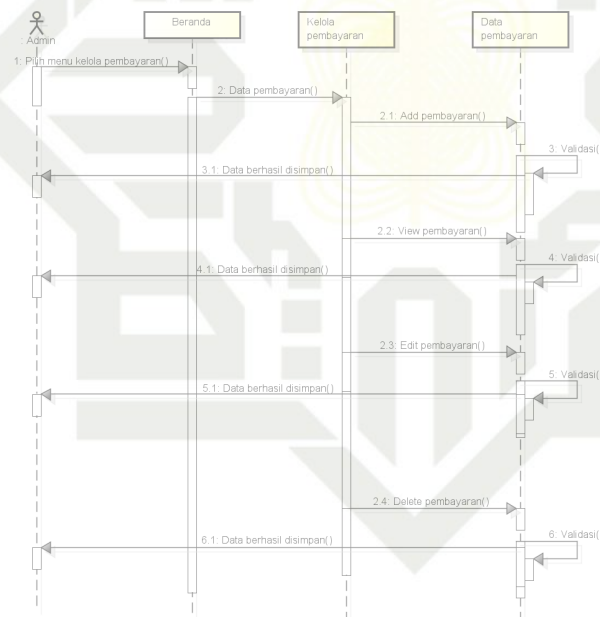
© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Gambar 4.14. Sequence Diagram Pesanan Khusus

Gambar 4.14 merupakan *sequence diagram* pesanan khusus. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka menu pesanan khusus. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *view*, *edit* dan *delete*.

14. Sequence Diagram Kelola Pembayaran

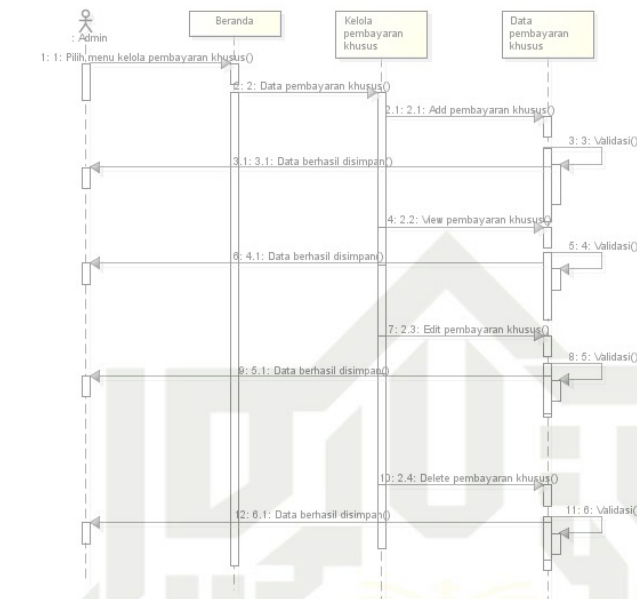


Gambar 4.15. Sequence Diagram Kelola Pembayaran

Gambar 4.15 merupakan *sequence diagram* kelola pembayaran. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka menu pembayaran. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *view* dan konfirmasi pembayaran.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

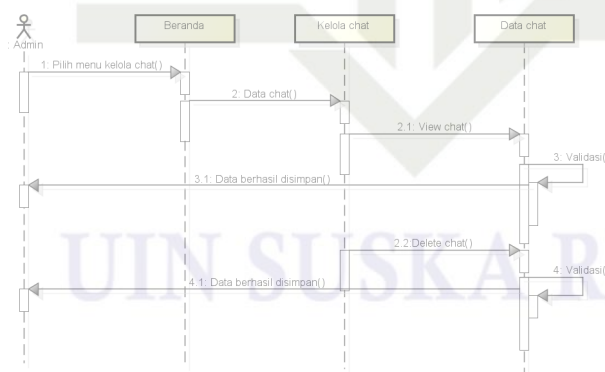
15. Sequence Diagram Kelola Pembayaran Khusus



Gambar 4.16. Sequence Diagram Kelola Pembayaran Khusus

Gambar 4.16 merupakan *sequence diagram* kelola pembayaran khusus. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka menu pembayaran khusus. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *view*, *edit* dan *update*.

16. Sequence Diagram Kelola Chat



Gambar 4.17. Sequence Diagram Kelola Chat

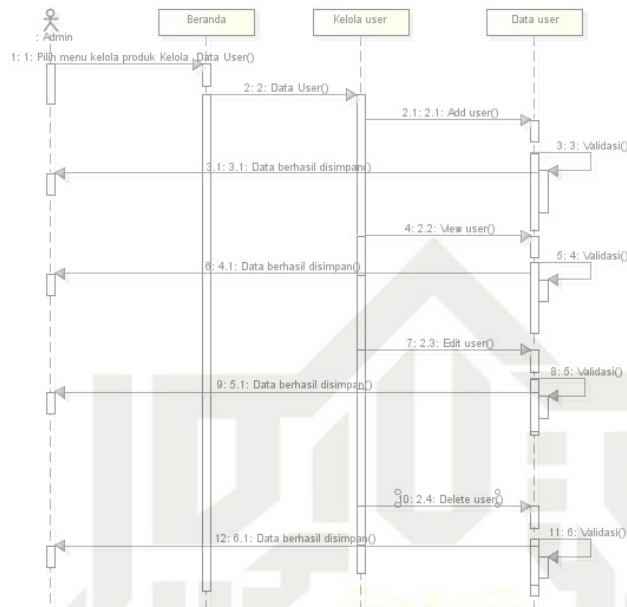
Gambar 4.17 merupakan *sequence diagram* kelola chat. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka menu chat. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *view* dan membalas chat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17. Sequence Diagram Kelola Data User

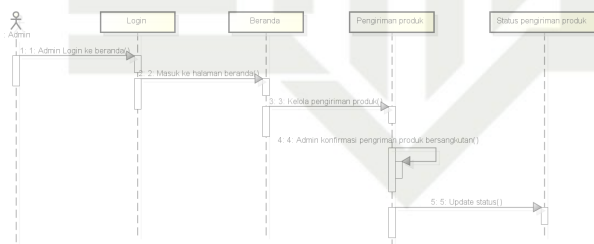
© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Gambar 4.18. Sequence Diagram Kelola Data User

Gambar 4.18 merupakan *sequence diagram* kelola data *user*. Halaman ini hanya bisa diakses oleh *admin* dengan cara membuka menu kelola data *user*. Disini *admin* dapat melakukan kegiatan *view*, *edit* dan *update*.

18. Sequence Diagram Laporan Transaksi



Gambar 4.19. Sequence Diagram Laporan Transaksi

Gambar 4.19 merupakan *sequence diagram* laporan transaksi. Halaman ini dapat diakses oleh pimpinan dengan cara membuka halaman laporan transaksi. Disini pimpinan dapat melakukan *view* dan cetak laporan transaksi.

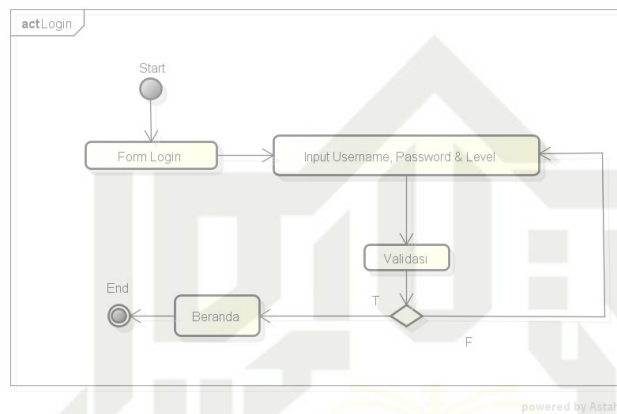
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alir aktivitas dalam suatu sistem informasi. Berikut *activity diagram* penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android*.

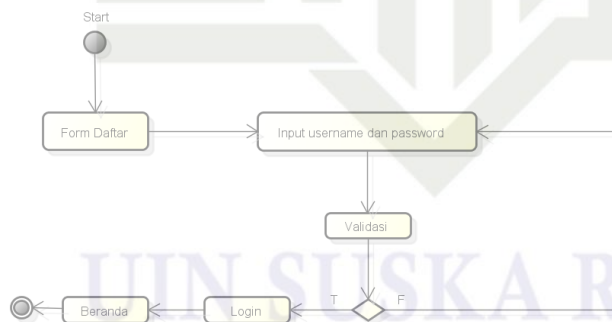
1. *Activity Diagram Login*.



Gambar 4.20. *Activity Diagram Login*

Gambar 4.20 merupakan *activity diagram login*. *Activity* tersebut dimulai dari sisi pemakai (*user*), pertama kali *user* memasuki halaman utama dan diarahkan masuk ke sistem untuk melakukan proses *login*.

2. *Activity Diagram Daftar*.



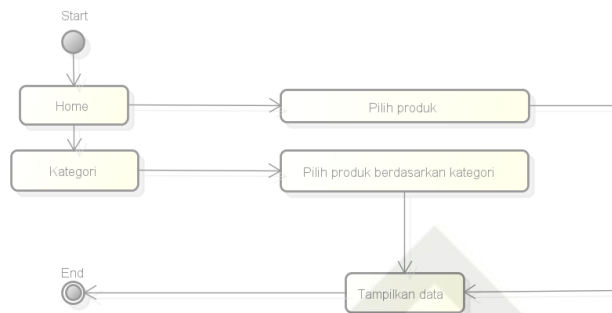
Gambar 4.21. *Activity Diagram Daftar*

Gambar 4.21 merupakan *activity diagram daftar*. Halaman ini dapat diakses oleh konsumen dengan mengisi *form* daftar berupa *username* dan *password*, setelah divalidasi oleh sistem, konsumen dapat melakukan proses *login*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

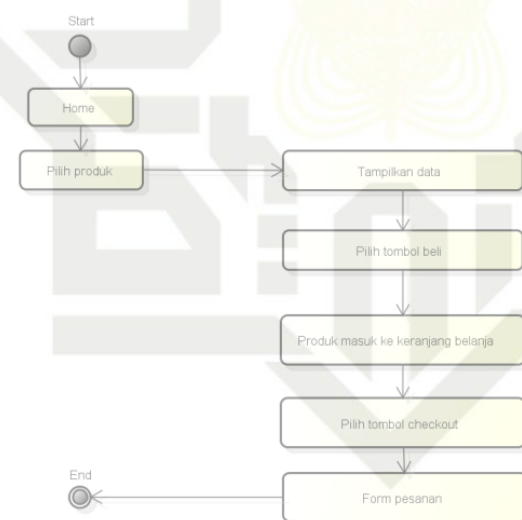
3. Activity Diagram Lihat Produk.



Gambar 4.22. Activity Diagram Lihat Produk

Gambar 4.22 merupakan *activity diagram* lihat produk. Konsumen dapat melihat produk yang ada pada sistem dengan mengakses halaman *home* maupun beranda produk.

4. Activity Diagram Order Produk.



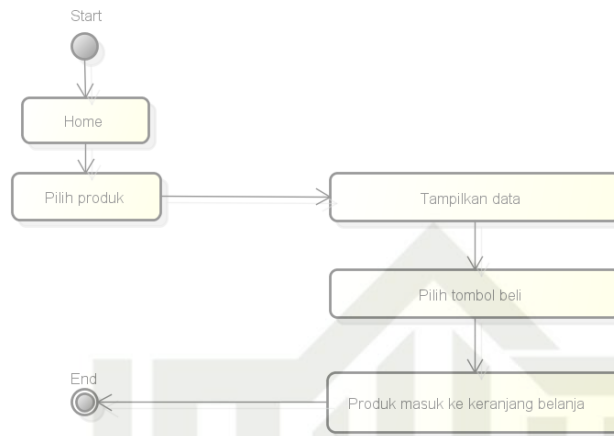
Gambar 4.23. Activity Diagram Order Produk

Gambar 4.23 merupakan *activity diagram* order produk. Konsumen dapat melakukan order produk dengan mengakses halaman *home*, kemudian memilih produk yang ingin dibeli, barang yang sudah dipilih otomatis akan masuk ke keranjang belanja. Selanjutnya konsumen harus melakukan proses *checkout* untuk melakukan pembayaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

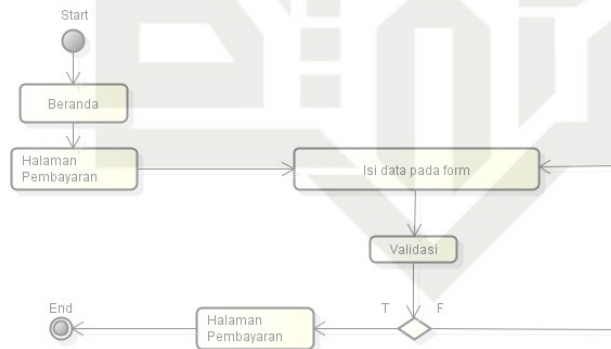
5. Activity Diagram Keranjang Belanja.



Gambar 4.24. Activity Diagram Keranjang Belanja

Gambar 4.24 merupakan *activity diagram* keranjang belanja. Halaman ini dapat di akses oleh konsumen dengan cara memilih produk pada halaman *home*, setelah memilih produk yang ingin di beli otomatis produk akan masuk ke keranjang belanja.

6. Activity Diagram Pembayaran.



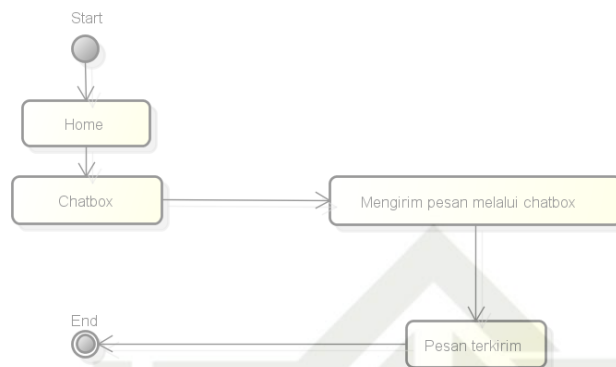
Gambar 4.25. Activity Diagram Pembayaran

Gambar 4.25 merupakan *activity diagram* pembayaran. Konsumen dapat mengakses halaman ini setelah memilih produk dan melakukan *checkout*. Pada halaman pembayaran ini konsumen harus mengisi data pada *form*, selanjutnya akan muncul halaman pembayaran, konsumen harus melakukan pembayaran via transfer ATM.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

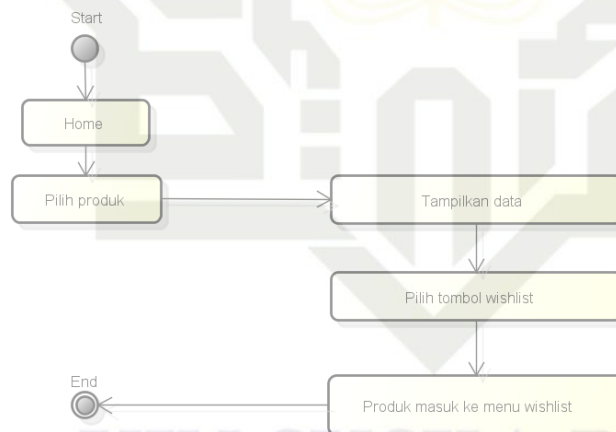
7. Activity Diagram Chatbox.



Gambar 4.26. Activity Diagram Chatbox

Gambar 4.26 merupakan *activity diagram chatbox*. Fitur ini dapat digunakan konsumen dengan masuk ke halaman *home*, kemudian memilih fitur *chatbox*. *Chatbox* digunakan oleh konsumen agar dapat berkomunikasi langsung dengan *admin* sistem.

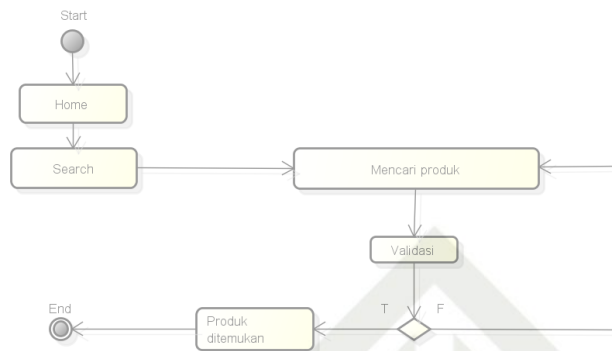
8. Activity Diagram Wishlist.



Gambar 4.27. Activity Diagram Wishlist

Gambar 4.27 merupakan *activity diagram wishlist*. Halaman *wishlist* dapat digunakan oleh konsumen dengan cara memilih produk yang ada di *home*, kemudian memilih tombol *wishlist*. Konsumen dapat melihat produk yang sudah difavoritkan di halaman *wishlist*.

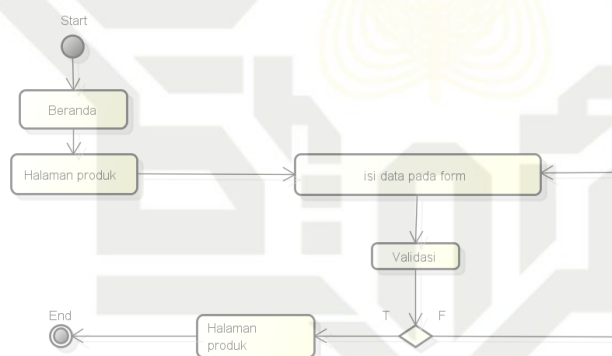
9. Activity Diagram Search.



Gambar 4.28. Activity Diagram Search

Gambar 4.28 merupakan *activity diagram search*. Fitur *search* ini dapat digunakan konsumen dengan masuk kehalaman *home* terlebih dahulu, kemudian memilih fitur *search* untuk mencari produk yang diinginkan.

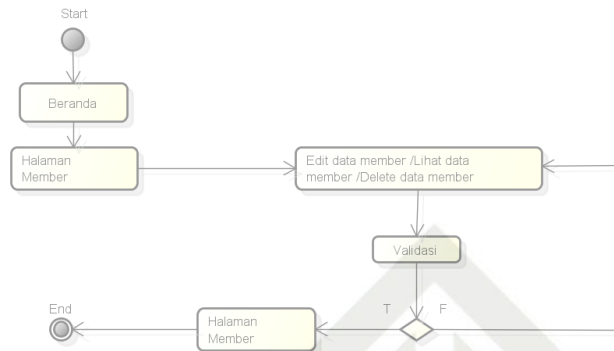
10. Activity Diagram Kelola Data Produk.



Gambar 4.29. Activity Diagram Kelola Data Produk

Gambar 4.29 merupakan *activity diagram* kelola data produk. *Activity* ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master produk, *admin* dapat melakukan *view,edit* dan *delete* produk.

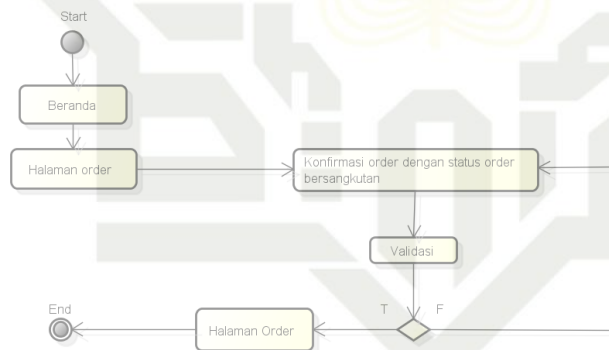
11. Activity Diagram Kelola Data Konsumen.



Gambar 4.30. Activity Diagram Kelola Data Konsumen

Gambar 4.30 merupakan *activity diagram* kelola data konsumen. *Activity* ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master konsumen, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data konsumen.

12. Activity Diagram Kelola Data Pesanan.

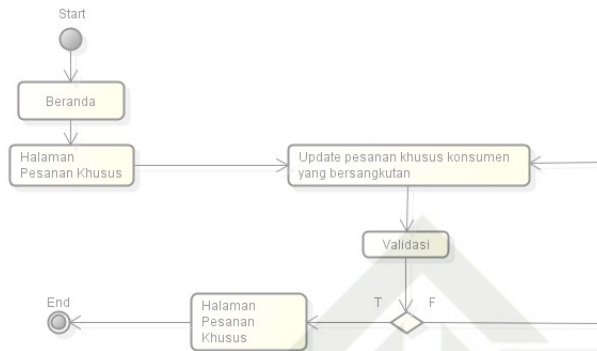


Gambar 4.31. Activity Diagram Kelola Data Pesanan

Gambar 4.31 merupakan *activity diagram* data pesanan. *Activity* ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master pesanan, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data pesanan.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

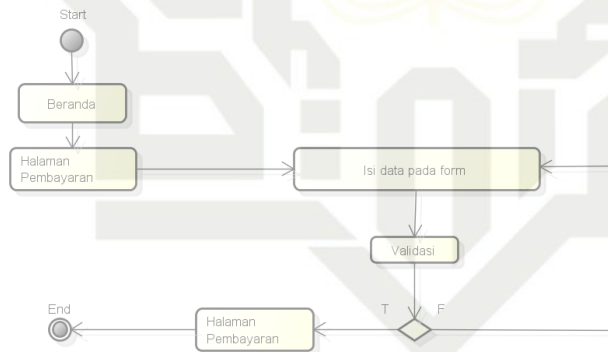
13. Activity Diagram Kelola Data Pesanan Khusus.



Gambar 4.32. Activity Diagram Kelola Data Pesanan khusus

Gambar 4.32 merupakan *activity diagram* data pesanan khusus. Activity ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master pesanan khusus, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data pesanan khusus.

14. Activity Diagram Kelola Pembayaran.

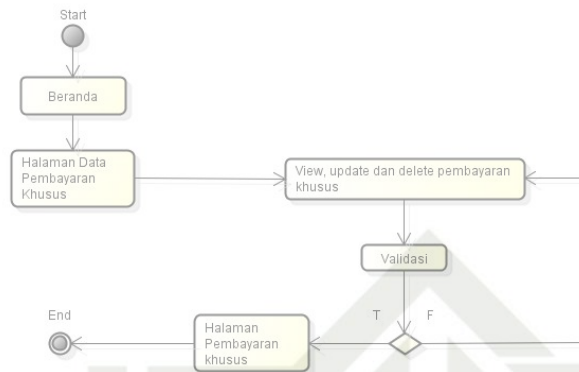


Gambar 4.33. Activity Diagram Kelola Pembayaran

Gambar 4.33 merupakan *activity diagram* kelola pembayaran. Activity ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master pembayaran, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data pembayaran.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

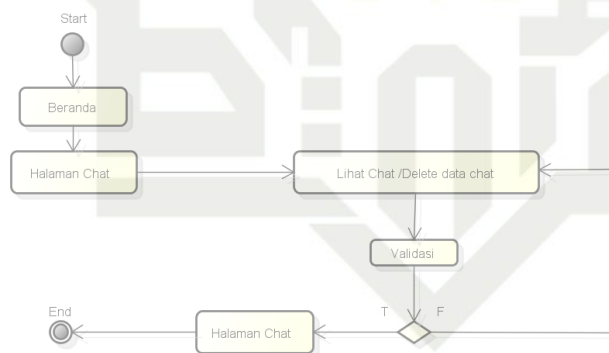
15. Activity Diagram Kelola Pembayaran Khusus.



Gambar 4.34. Activity Diagram Kelola Pembayaran Khusus

Gambar 4.34 merupakan *activity diagram* kelola pembayaran khusus. *Activity* ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda, kemudian memilih data master pembayaran khusus, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data pembayaran khusus.

16. Activity Diagram Kelola Chat.



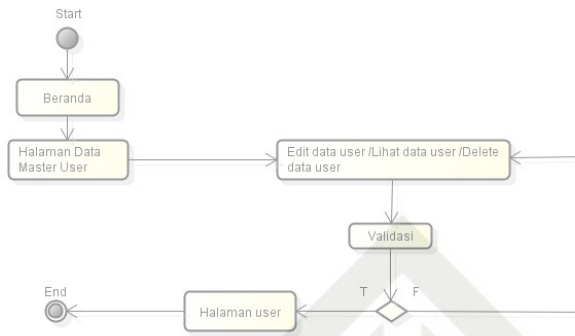
Gambar 4.35. Activity Diagram Kelola Chat

Gambar 4.35 merupakan *activity diagram* kelola *chat*. *Activity* ini dapat diakses oleh *admin* dengan membuka menu *chat*, *admin* dapat melakukan *view*, *edit* dan *delete* data *chat*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

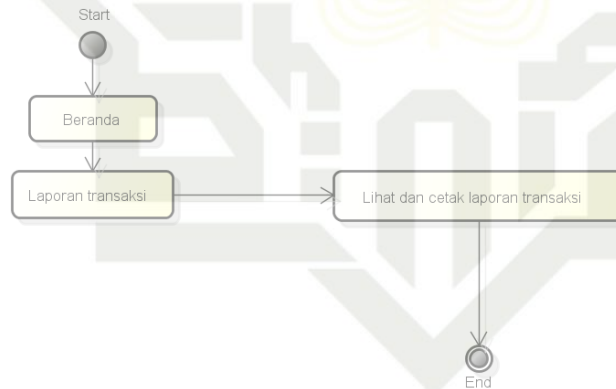
17. Activity Diagram Kelola User.



Gambar 4.36. Activity Diagram Kelola User

Gambar 4.36 merupakan *activity diagram* kelola user. Activity ini dapat dijalankan oleh *admin* sistem dengan cara masuk ke halaman beranda kemudian pilih menu *user*, *admin* dapat melakukan *edit*, *view* dan *delete* data *user*.

18. Activity Diagram Laporan Transaksi.



Gambar 4.37. Activity Diagram Laporan Transaksi

Gambar 4.37 merupakan *activity diagram* laporan transaksi. Activity ini dapat dijalankan oleh pimpinan dengan cara masuk ke halaman beranda kemudian pilih menu laporan transaksi, pimpinan dapat melakukan cetak dan *view* laporan transaksi.

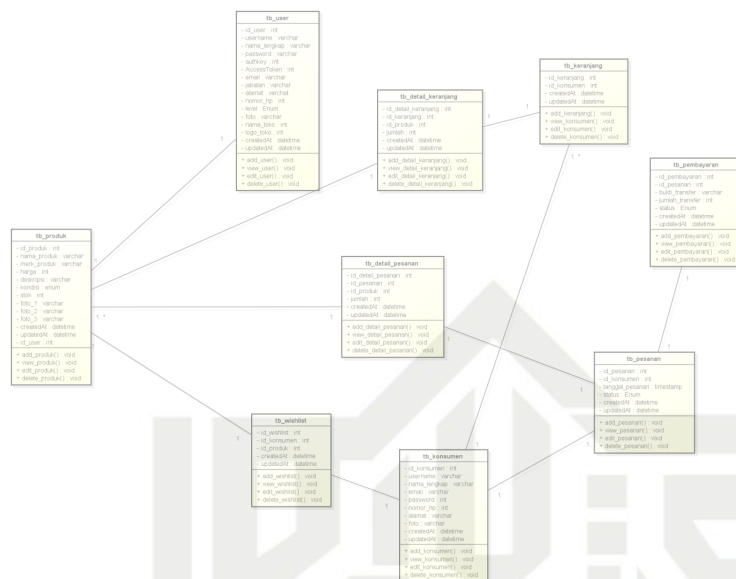
4.2.5 Class Diagram

Gambaran pada *class-class* yang dijalankan oleh sistem, dapat digambarkan dengan *class diagram*, tiap *class* sudah dilegkapi dengan tanda dan aktivitas yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



Gambar 4.38. *Class Diagram.*

4.3 Perancangan *Database*

Database merupakan komponen dasar dari sebuah sistem informasi dan pengembangan. Perancangan (*database*) yaitu perancangan yang terdiri atas pembuatan tabel yang di dalamnya terdiri dari *field* data dan *field* kunci yang sesuai dengan permasalahan awal yang telah dianalisis.

4.3.1 Tabel 1 (tb_produk)

1. Nama Database: `notebookstation`
2. Nama File: `tb_produk`
3. Field Kunci: `id_produk`

Penjelasan tabel tb_produk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.23.

Tabel 4.23. tb_produk

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_produk	Int	12	Kode Produk
2.	nama_produk	Varchar	50	Nama produk
3.	merk_produk	varchar	50	Merk Produk
4.	harga	Int	11	Harga Produk
5.	deskripsi	Varchar	100	Deskripsi Produk
6.	Kondisi	Enum		Baru,Bekas
7.	Stok	Int	11	Stok Produk
8.	Foto_1	Varchar	50	Foto Produk 1
9.	Foto_2	varchar	50	Foto Produk 2
10.	Foto_3	varchar	50	Foto Produk 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.23 tb_produk (Tabel lanjutan...)

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
11.	<i>createdAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal input produk
12.	<i>updatedAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal Ubah produk

3.2 Tabel 2 (tb_konsumen)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_konsumen
- Field Kunci: id_konsumen

Penjelasan tabel tb_konsumen lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Tabel 4.24. tb_konsumen

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	<i>id_konsumen</i>	<i>Int</i>	11	Kode Konsumen
2.	<i>username</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Username</i> Konsumen
3.	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	50	Nama Lengkap Konsumen
4.	<i>email</i>	<i>Varchar</i>	50	<i>Email</i> Konsumen
5.	<i>password</i>	<i>Int</i>	255	<i>Password</i> Konsumen
6.	<i>nomor_hp</i>	<i>Int</i>	50	Baru,Nomor HP Konsumen
7.	<i>alamat</i>	<i>Varchar</i>	50	Alamat Konsumen
8.	<i>foto</i>	<i>Varchar</i>	50	Foto Konsumen
9.	<i>createdAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal input konsumen
10.	<i>updatedAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal Ubah konsumen

3.3 Tabel 3 (tb_pesanan)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_pesanan
- Field Kunci: id_pesanan

Penjelasan tabel tb_pesanan lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.25.

Tabel 4.25. tb_pesanan

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	<i>id_pesanan</i>	<i>Int</i>	11	Kode Pesanan
2.	<i>id_produk</i>	<i>Int</i>	11	Kode Produk
3.	<i>Id_konsumen</i>	<i>Int</i>	11	Kode Konsumen



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.25 tb_pesanan (Tabel lanjutan...)

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
4.	Tanggal_pesanan	Int	timestamp	Tanggal Pemesanan
5.	Status	Enum		Menunggu pembayaran, Sedang dikemas, Sedang dikirim, Sampai tujuan, Selesai, Batal
6.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input pesanan
7.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah pesanan

4.3.4 Tabel 4 (tb_user)

1. Nama Database: notebookstation
2. Nama File: tb_user
3. Field Kunci: id_user

Penjelasan tabel tb_user lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.26.

Tabel 4.26. tb_user

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_user	Int	20	Kode user
2.	username	Varchar	50	Username user
3.	nama_lengkap	varchar	50	Nama Lengkap user
4.	password	varchar	50	Password user
5.	authKey	varchar		
6.	accessToken	varchar		
7.	email	Varchar	50	Email user
8.	jabatan	Varchar	11	Jabatan
9.	alamat	Varchar	20	Alamat user
10.	no_hp	Varchar	30	Nomor HP User
11.	level	Enum	30	Admin,Pimpinan
12.	foto	Varchar	50	Foto user
13.	nama_toko	Varchar	50	Nama toko
14.	logo_toko	Varchar	50	Logo toko
15.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input user
16.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah user



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.3.5 Tabel 5 (tb_wishlist)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_wishlist
- Field Kunci: id_wishlist

Penjelasan tabel tb_wishlist lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.27.

Tabel 4.27. tb_wishlist

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_wishlist	Int	11	Kode Wishlist
2.	Id_konsumen	Int	11	Kode Konsumen
3.	id_produk	Int	11	Kode Produk
4.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input wishlist
5.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah wishlist

4.3.6 Tabel 6 (tb_detailpesanan)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_detailpesanan
- Field Kunci: id_detailpesanan

Penjelasan tabel tb_detailpesanan lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.28.

Tabel 4.28. tb_detailpesanan

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_detailpesanan	Int	11	Kode detail Pesanan
2.	id_pesanan	Int	11	Kode pesanan
3.	id_produk	Int	11	Kode Produk
4.	jumlah	Int	50	Jumlah Pesanan
5.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input detail pesanan
6.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah detailpesanan

4.3.7 Tabel 7 (tb_keranjang)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_keranjang
- Field Kunci: id_keranjang

Penjelasan tabel tb_keranjang lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.29.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.29. tb_keranjang

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_keranjang	Int	11	Kode Keranjang
2.	Id_konsumen	Int	11	Kode Konsumen
3.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input keranjang
4.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah keranjang

4.3.8 Tabel 8 (tb_detailkeranjang)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_detailkeranjang
- Field Kunci: id_detailkeranjang

Penjelasan tabel tb_detailkeranjang lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.30.

Tabel 4.30. tb_detailkeranjang

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_detailkeranjang	Int	11	Kode detail Keranjang
2.	id_keranjang	Int	11	Kode Keranjang
3.	id_produk	Int	11	Kode Produk
4.	jumlah	Int	50	Jumlah produk
5.	createdAt	Datetime		Waktu dan Tanggal input detail keranjang
6.	updatedAt	Datetime		Waktu dan Tanggal Ubah detail keranjang

4.3.9 Tabel 9 (tb_pembayaran)

- Nama Database: notebookstation
- Nama File: tb_pembayaran
- Field Kunci: id_pembayaran

Penjelasan tabel tb_pembayaran lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.31.

Tabel 4.31. tb_pembayaran

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
1.	id_pembayaran	Int	11	Kode pembayaran
2.	id_pesanan	Int	11	Kode pesanan
3.	bukti_transfer	Varchar	50	Bukti Transfer
4.	jumlah_transfer	Int	1	jumlah_transfer
5.	Status	Enum	1	Belum lunas, Lunas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

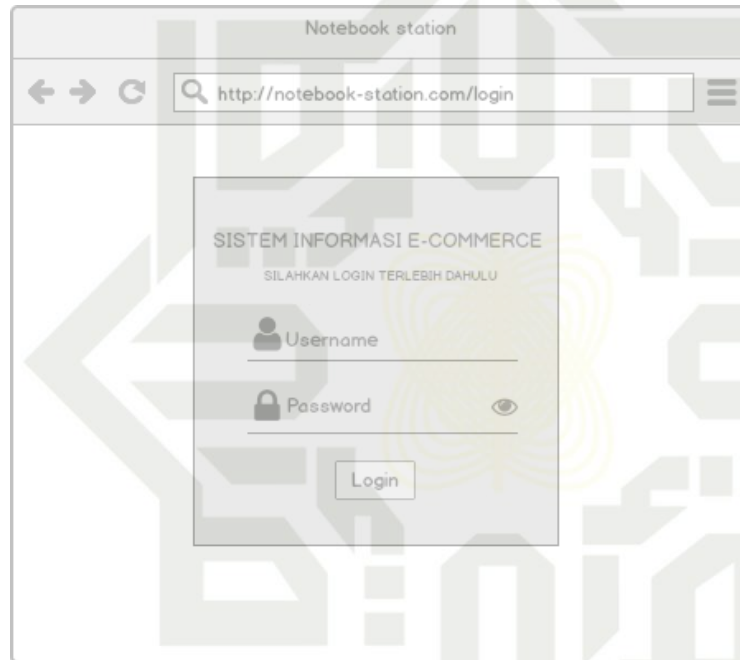
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 4.31 tb_pembayaran (Tabel lanjutan...)

No	Nama field	Tipe data	Panjang data	Keterangan
6.	<i>createdAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal input detail keranjang
7.	<i>updatedAt</i>	<i>Datetime</i>		Waktu dan Tanggal Ubah pembayaran

4.4 Perancangan Interface Sistem (Backend System)

1. Halaman *Login*



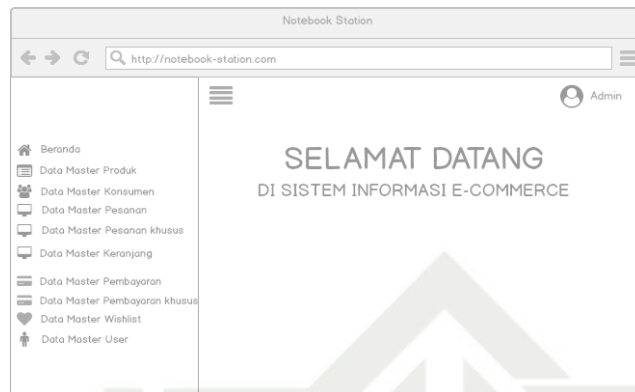
Gambar 4.39. Interface Login

Gambar 4.39 merupakan tampilan *login* dari sistem informasi *E-Commerce* bagian *backend*. Pada tampilan ini akan menampilkan form *username* dan *password*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

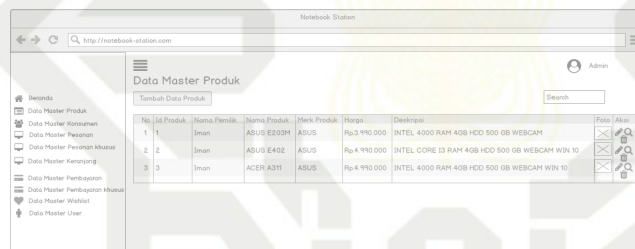
2. Beranda Administrator.



Gambar 4.40. Beranda Sistem Administrator

Gambar 4.40 merupakan tampilan utama dari sistem administrator bagian *backend system*

3. Halaman Data Master Produk.



Gambar 4.41. Halaman Data Master Produk

Gambar 4.41 merupakan tampilan halaman data master produk, pada halaman ini *admin* dapat melakukan *input*, *edit* dan hapus produk.

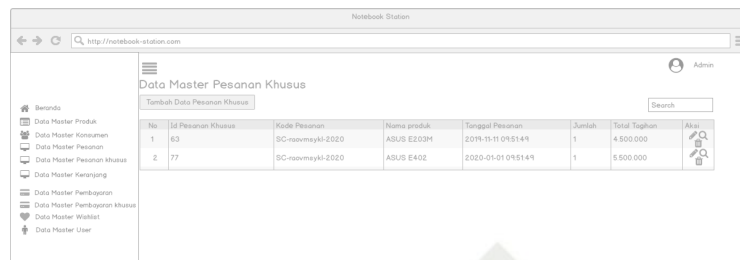
4. Halaman Data Master Pesanan



Gambar 4.42. Halaman Data Master Pesanan

Gambar 4.42 merupakan tampilan halaman data master pesanan, pada halaman data master pesanan *admin* dapat melihat daftar pesanan yang ada.

5. Halaman Data Master Pesanan Khusus



No	Id Pesanan Khusus	Kode Pesanan	Nama produk	Tanggal Pesanan	Jumlah	Total Tagihan	Aksi
1	63	SC-rsawmyki-2020	ASUS E203M	2019-11-11 09:51:49	1	4.500.000	
2	77	SC-rsawmyki-2020	ASUS E402	2020-01-01 09:51:49	1	5.500.000	

Gambar 4.43. Halaman Data Master Pesanan Khusus

Gambar 4.43 merupakan tampilan halaman data master pesanan khusus, pada halaman data master pesanan khusus *admin* dapat melihat daftar pesanan konsumen yang memesan produk menggunakan fitur beli tanpa *login*.

6. Halaman Data Master Keranjang



No	Id Keranjang	Nama Konsumen	Nama Produk	Status	Jumlah	Jumlah Harga	catatan opsional	Aksi
1	129	Wirawan	Asus E402	Tersedia	1	4.900.000		
2	137	Ahmad Syafiq	Asus E402	Tersedia	1	4.900.000		

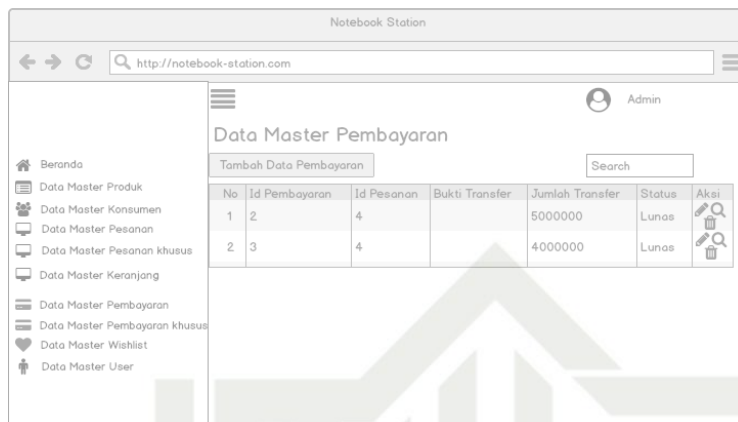
Gambar 4.44. Halaman Data Master Keranjang

Gambar 4.44 merupakan tampilan halaman data master keranjang, *admin* dapat melihat daftar keranjang setiap konsumen pada halaman data master keranjang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Halaman Data Master Pembayaran

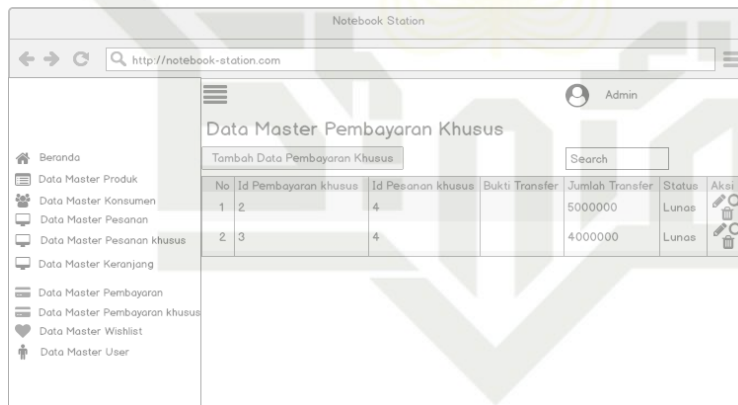


No	Id Pembayaran	Id Pesanan	Bukti Transfer	Jumlah Transfer	Status	Aksi
1	2	4		5000000	Lunas	
2	3	4		4000000	Lunas	

Gambar 4.45. Halaman Data Master Pembayaran.

Gambar 4.45 merupakan tampilan halaman data master pembayaran, pada halaman ini *admin* dapat melihat daftar konsumen yang telah melakukan pembayaran

8. Halaman Data Master Pembayaran Khusus



No	Id Pembayaran khusus	Id Pesanan khusus	Bukti Transfer	Jumlah Transfer	Status	Aksi
1	2	4		5000000	Lunas	
2	3	4		4000000	Lunas	

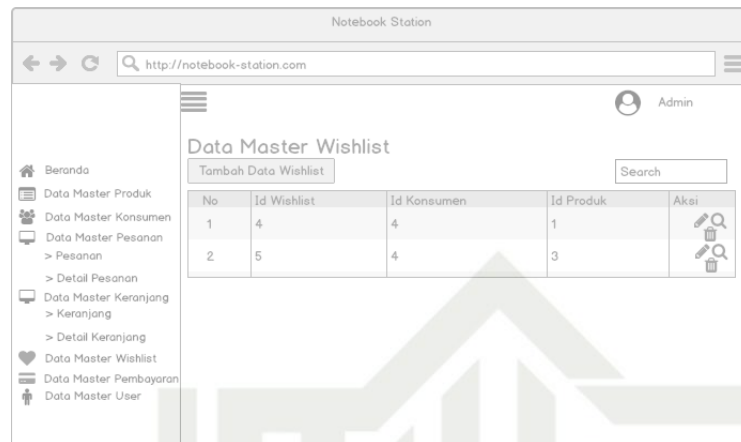
Gambar 4.46. Halaman Data Master Pembayaran Khusus

Gambar 4.46 merupakan tampilan halaman data master pembayaran khusus, pada halaman ini *admin* melihat daftar konsumen yang melakukan pembayaran dengan menggunakan fitur membeli tanpa *login*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

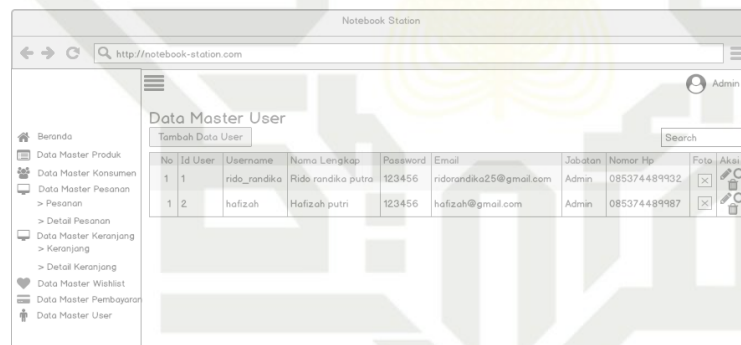
9. Halaman Data Master *Wishlist*.



Gambar 4.47. Halaman Data Master *Wishlist*

Gambar 4.47 merupakan tampilan halaman data master *wishlist*, pada halaman ini *admin* dapat melihat daftar produk *wishlist* dari setiap konsumen.

10. Halaman Data Master *User*.



Gambar 4.48. Halaman Data Master *User*.

Gambar 4.48 merupakan tampilan halaman data master *user*, pada halaman ini menampilkan daftar *user* yang terdaftar di sistem

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.5 Perancangan Interface Sistem Pengguna (*Frontend System*)

1. *Splash Screen*



Gambar 4.49. Halaman *Splash Screen*

Gambar 4.49 merupakan tampilan awal pada sistem *E-Commerce* berbasis *Android*.

2. Beranda Pengguna



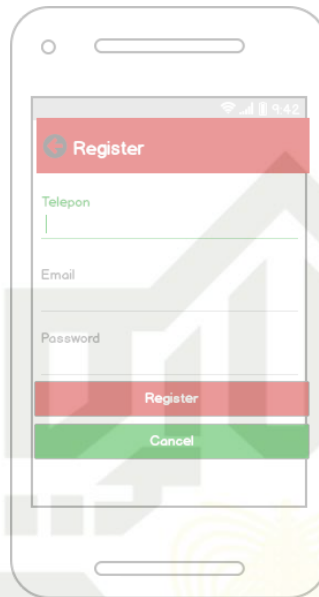
Gambar 4.50. Halaman Beranda Pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.50 merupakan tampilan beranda pengguna yang berisi informasi produk-produk terkini.

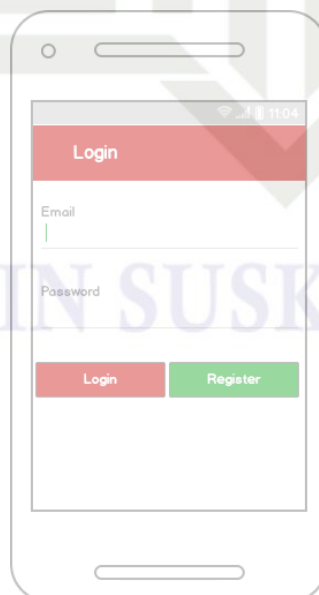
3. Register Pengguna



Gambar 4.51. Halaman *Register*

Gambar 4.51 merupakan tampilan *form register* yang digunakan pengguna untuk mendaftarkan akun *email* agar terdaftar sebagai member.

4. *Login Form* Pengguna



Gambar 4.52. Halaman *Login Form* Pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 4.52 merupakan tampilan *form login* untuk konsumen yang ingin mendaftar sebagai member.

5. Menu Keranjang Belanja



Gambar 4.53. Halaman Menu Keranjang Belanja

Gambar 4.53 merupakan tampilan keranjang belanja. Pada halaman ini konsumen dapat mengumpulkan produk yang ingin di beli pada menu keranjang belanja.

6. Halaman *Page account* Konsumen



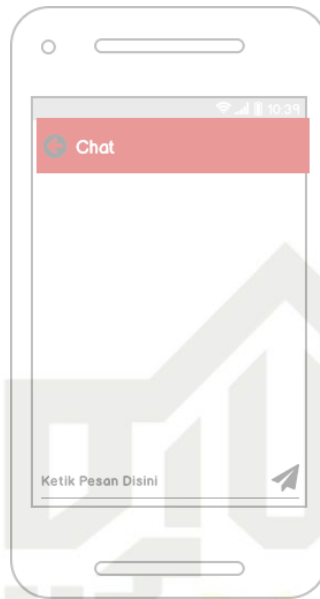
Gambar 4.54. *Page Account* Konsumen

Gambar 4.54 merupakan tampilan *page account* konsumen. Pada halaman ini konsumen dapat melakukan pengaturan pada akun yang dimilikinya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Chat Box



Gambar 4.55. Chat Box

Gambar 4.55 merupakan tampilan *chat box*. *Chat box* digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak toko.

8. Wislist



Gambar 4.56. Wislist Produk

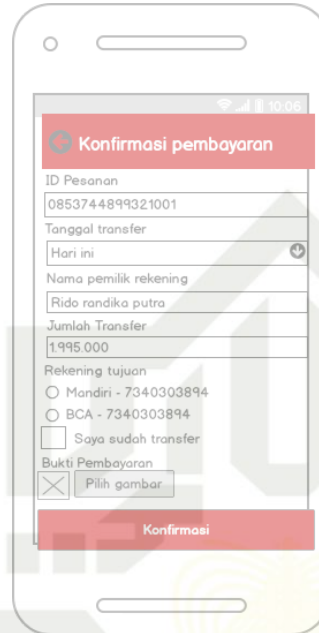
Gambar 4.56 merupakan tampilan halaman *wishlist*. *Wishlist* digunakan un-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tuk mempermudah konsumen untuk menyimpan produk *favorite*.

9. Pembayaran



Gambar 4.57. Pembayaran

Gambar 4.57 merupakan tampilan gambaran pembayaran produk yang telah dipesan oleh konsumen.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Toko Notebook Station dan Asus Store mengenai penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *Platform Android*, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- Dengan adanya penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* mempermudah proses transaksi pembelian produk.
- Dengan adanya penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android*, konsumen tidak perlu datang langsung ke toko untuk melakukan transaksi, sehingga lebih mudah dan efisiensi waktu.
- Dengan adanya penerapan *E-Commerce* pada sistem informasi penjualan menggunakan *platform Android* mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan produk di toko Notebook Station dan Asus Store.

6.2 Saran

Saran dari penelitian tugas akhir ini adalah:

- Sistem dapat dikembangkan dengan menambah fitur-fitur baru yang dibutuhkan *user* guna menyempurnakan sistem yang ada.
- Sistem ini dapat dikembangkan dengan metode pembayaran yang terintegrasi dengan *paypal*.

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR PUSTAKA

© Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Adi, N. (2006). e-commerce memahami perdagangan modern di dunia maya. *Penerbit Informatika, Bandung*.
- Andi, W. (2002). Apa dan bagaimana e-commerce, edisi 2. *Komputer: Yogyakarta*.
- Bernadi, J. (2013). Aplikasi sistem informasi penjualan berbasis web pada toko velg yq. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 731–741.
- Booch, G., Jacobson, I., dan Rumbaugh, J. (2004). *The unified modeling language reference manual second edition*. Addison Wesley.
- Cahyono, N. (2014). Implementasi fitur electronic customer relationship management pada rekam medis. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 3(3), 168–173.
- databoks.katadata.co.id. (2016). *Pengguna smartphone di indonesia 2016-2019*. Retrieved from <http://databoks.katadata.co.id>
- developer.android.com. (2018). *Diagram arsitektur platform android*. Retrieved from <https://developer.android.com>
- Haryanti, S. S., dkk. (2011). Rancang bangun sistem informasi e-commerce untuk usaha fashion studi kasus omah mode kudus. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(1).
- Haviluddin, H. (2011). Memahami penggunaan uml (unified modelling language).
- Kojongian, E., Wowor, H. F., dan Karouw, S. (2017). Sistem informasi komoditas pasar di kota manado berbasis android. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
- Kosasi, S. (2015). Perancangan sistem e-commerce untuk memperluas pasar produk oleh-oleh khas pontianak. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi dan multimedia (snastia)* (hal. 110–119).
- Lee, W.-M. (2010). *Beginning android application development*. Wiley Publishing, Inc.
- Mutiara. (2014). Testing implementasi website rekam medis elektronik opeltg-nasys dengan metode acceptance testing. *Prosiding KOMMIT*.
- Myers, G. J., Sandler, C., dan Badgett, T. (2004). *The art of software testing*. John Wiley & Sons.
- Mugroho, A. A. (2010). *Sistem informasi pemesanan penggunaan lapangan futsal berbasis web (studi kasus di united futsal kudus)* (Unpublished doctoral dissertation). Mathematics and Natural science.
- Mugroho, F. E. (2016). Perancangan sistem informasi penjualan online studi kasus tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2),



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

717-724.

- Pearce, J. A., dan Robinson, R. B. (2008). *Manajemen strategis: formulasi, implementasi, dan pengendalian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rahmayu, M. (2016). Rancang bangun sistem informasi pada rumah sakit dengan layanan intranet menggunakan metode waterfall. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(2).
- Rayport, J. F., dan Jaworski, B. J. (2002). *Introduction to e-commerce*. McGraw-Hill/Irwin marketSpaceU.
- Sriyanto, S., Hartini, S., dan Aldila, T. Y. (2011). Rancang bangun sistem informasi e-commerce untuk jaringan penjualan sepeda motor bekas studi kasus di bedagan motor semarang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 7(2).
- Ugrue, J. (2009). *Getting started with uml*. Dzone Inc. Cary NC.
- Wusilo, M. (2018). Rancang bangun website toko online menggunakan metode waterfall. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 2(2), 98-105.
- Sutarman. (2009). *Pengantar teknologi informasi*". Bumi Aksara.
- Turban, E., King, D., Lee, J., dan Viehland, D. (2002). *Electronic commerce: A managerial perspective 2002*. Prentice Hall: ISBN 0, 13(975285), 4.
- Ummah, L. D. (2018). Rancang bangun e-commerce pada toko kerudung nuri collection berbasis customer relationship management. *Nuansa Informatika*, 12(2).

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA

LAMPIRAN WAWANCARA TUGAS AKHIR

Wawancara ini dibuat dalam rangka memenuhi data penelitian Tugas Akhir yang sedang dilakukan peneliti.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iman

Jabatan : Pimpinan Toko Notebookstation

Tempat : Notebookstation

Menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas dibawah ini :

Nam : Rido Randika Putra

Nim : 11453101593


Prodi : Sistem Informasi

Fakultas : Sains dan Teknologi

Tanggal : 7 Mei 2019

Benar-benar telah melakukan wawancara dan pengambilan data dengan pihak yang bersangkutan, untuk itu dapat digunakan dengan semestinya.

Mengetahui
Pimpinan Toko


(IMAN)

UIN SUSKA RIAU

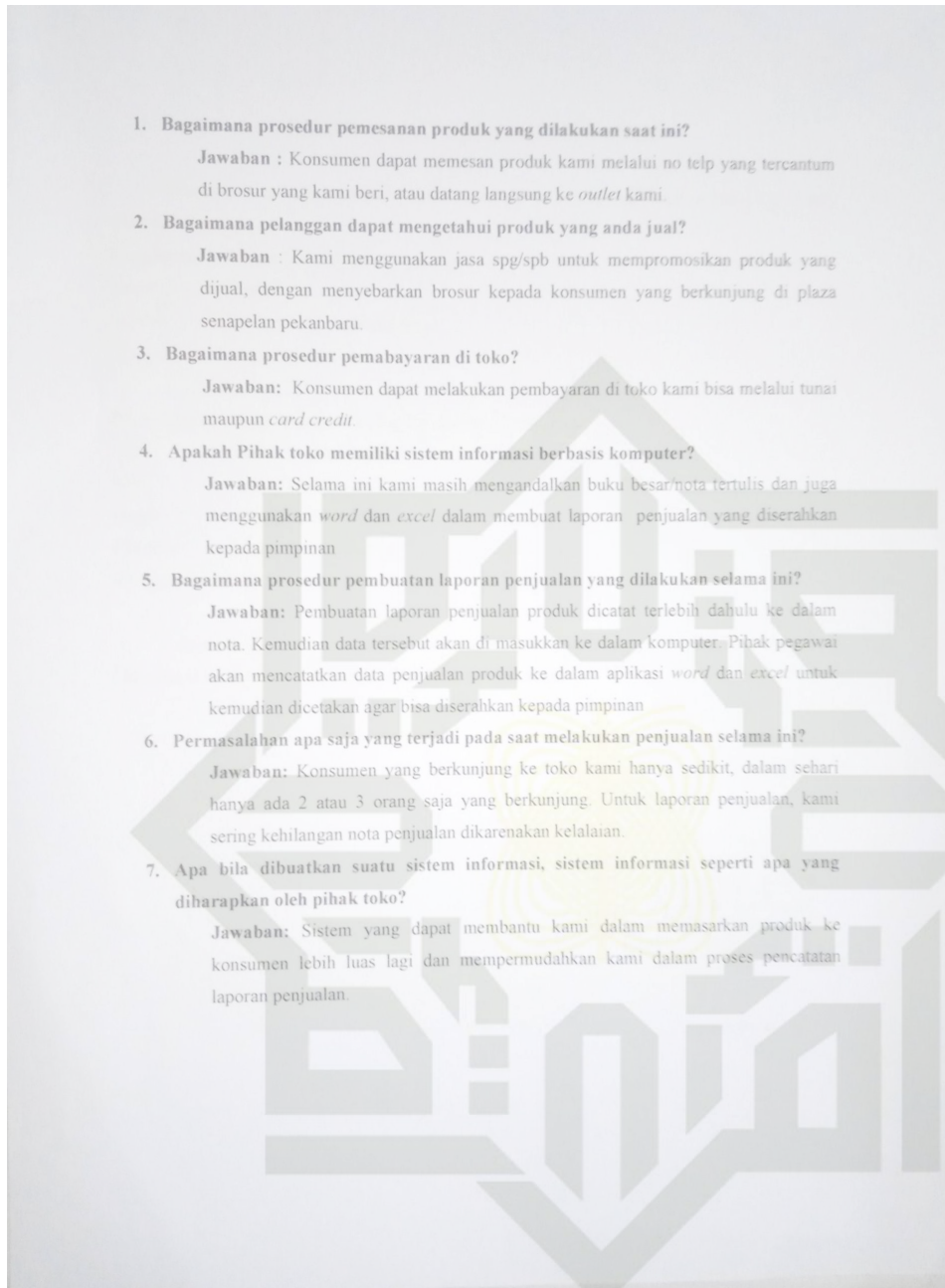
Gambar A.1. Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



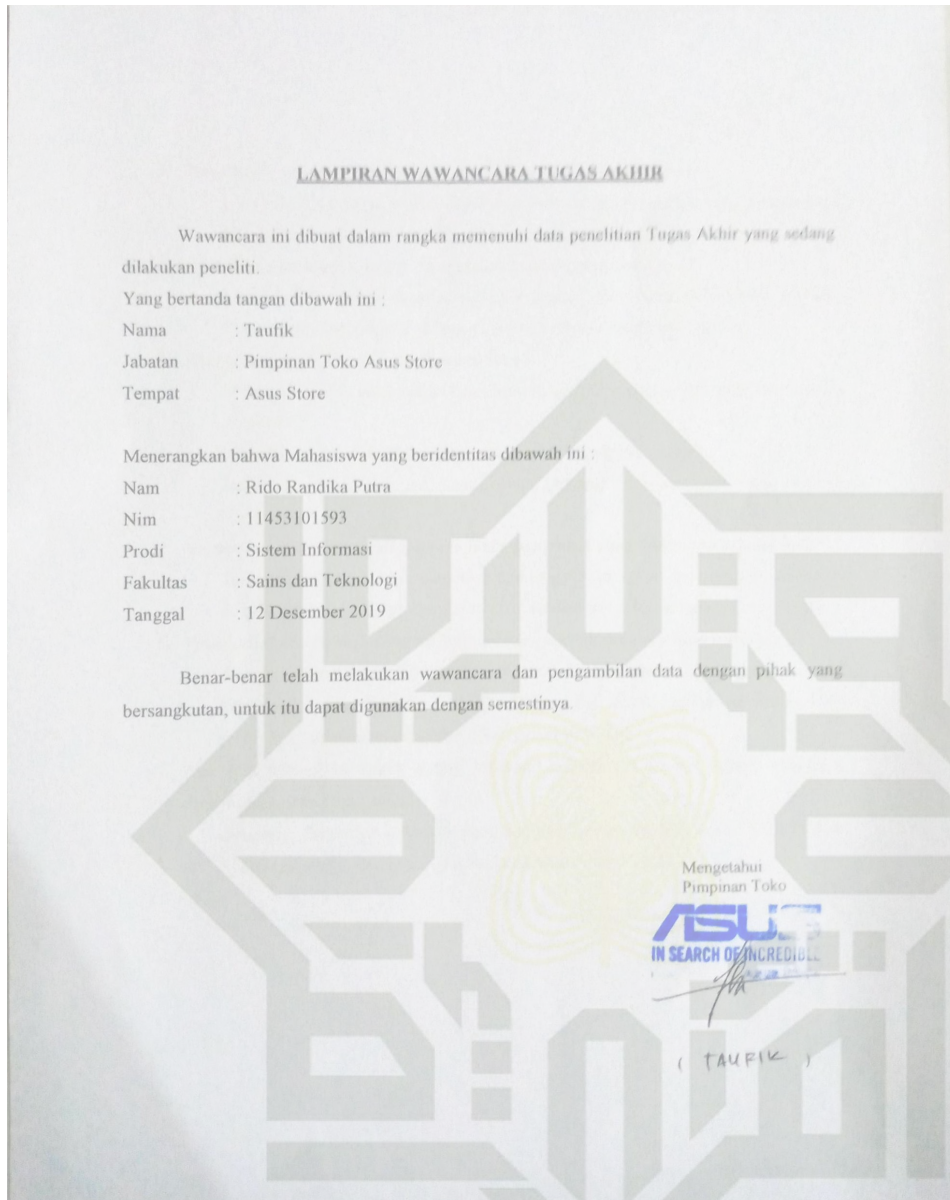
Gambar A.2. Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 2

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

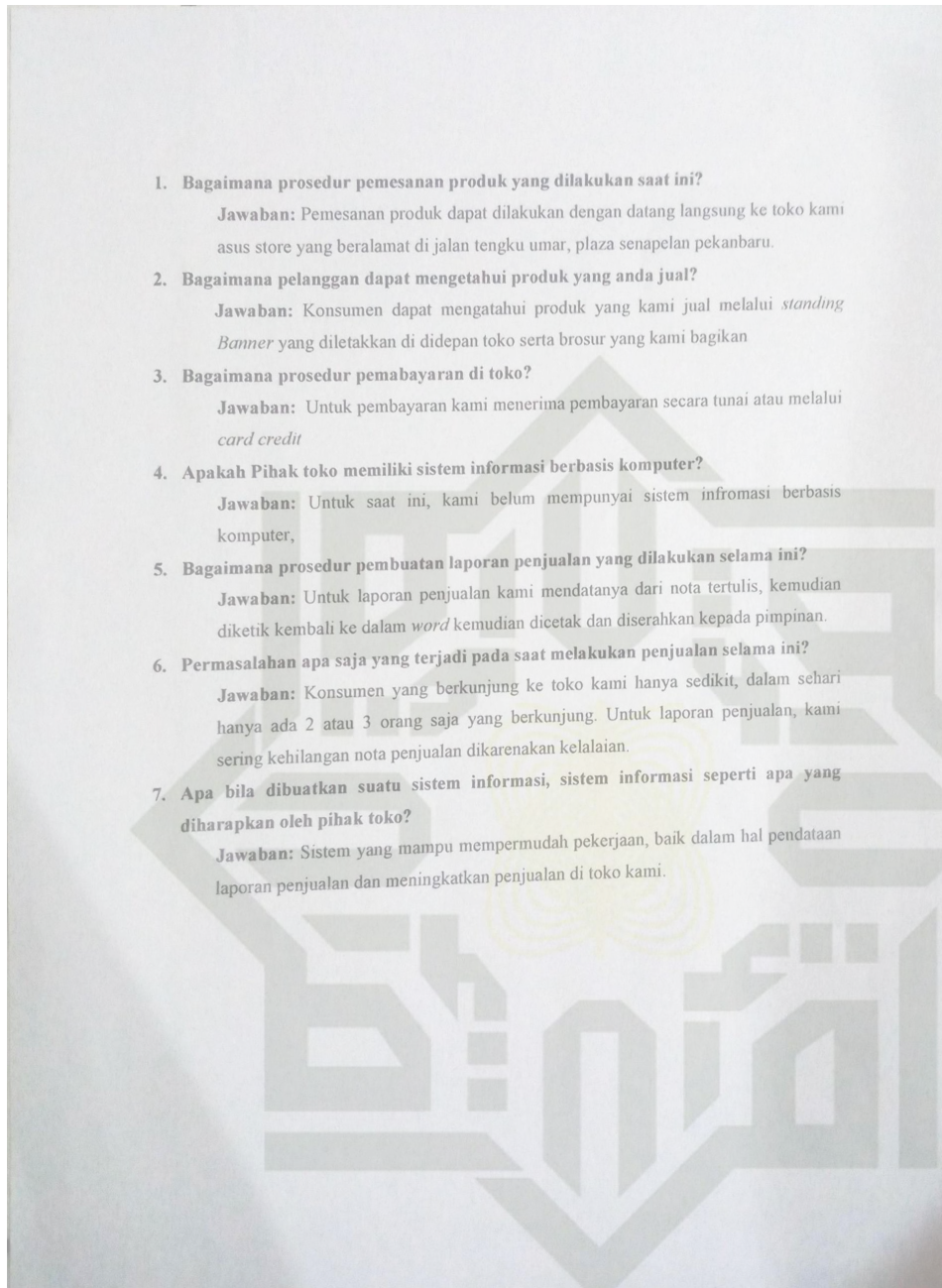


Gambar A.3. Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 3

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar A.4. Surat Wawancara Bersama Pimpinan Toko 4

UIN SUSKA RIAU



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

HASIL *BLACKBOX TESTING*

Blackbox

Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem.

Nama : Rika
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Jabatan : KARYAWAN/ADMIN

Hak Akses Administrator					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Login	Buka Sistem informasi <i>E-commerce</i> Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i>	✓	
2	Menu Utama	Masuk ke menu utama setelah <i>login</i>		✓	
3	Halaman Beranda	Klik Menu Beranda Masuk ke Menu Beranda		✓	
4	Data Master Produk	<u>Add Produk</u> Klik menu <u>Produk</u> , klik <u>add</u> <u>Detail Produk</u> Klik menu <u>Produk</u> , pilih detail <u>Edit Produk</u> Klik menu <u>Produk</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Produk</u> Klik menu <u>Produk</u> , pilih <u>delete</u>	Data Produk	✓	
5	Data Master Konsumen	<u>Add Konsumen</u> Klik menu <u>Konsumen</u> , klik <u>add</u> <u>Detail Konsumen</u> Klik menu <u>Konsumen</u> , pilih detail <u>Edit Konsumen</u> Klik menu <u>Konsumen</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Peminjaman</u> Klik menu <u>Konsumen</u> , pilih <u>delete</u>	Data Konsumen	✓	
6	Data Master pesanan	<u>Add pesanan</u> Klik menu <u>pesanan</u> , klik <u>add</u> <u>Edit pesanan</u> Klik menu <u>pesanan</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete pesanan</u> Klik menu <u>pesanan</u> , pilih <u>delete</u>	Data pesanan	✓	
7	Data Master Pesanan Khusus	<u>Add Detail pesanan</u> Klik menu <u>Detail pesanan</u> , klik <u>add</u> <u>Edit Detail pesanan</u> Klik menu <u>Detail pesanan</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Detail pesanan</u> Klik menu <u>Detail pesanan</u> , pilih <u>delete</u>	Data Master Pesanan Khusus	✓	
8	Data Master Keranjang	<u>Add Keranjang</u> Klik menu <u>Keranjang</u> , klik <u>add</u> <u>Edit Keranjang</u> Klik menu <u>Keranjang</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Keranjang</u> Klik menu <u>Keranjang</u> , pilih <u>delete</u>	Data Keranjang	✓	
9	Data Master Wishlist	<u>Add Wishlist</u> Klik menu <u>Wishlist</u> , klik <u>add</u> <u>Edit Wishlist</u> Klik menu <u>Wishlist</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Wishlist</u> Klik menu <u>Wishlist</u> , pilih <u>delete</u>	Data Wishlist	✓	
10	Data Master Pembayaran	<u>Add Pembayaran</u> Klik menu <u>Pembayaran</u> , klik <u>add</u> <u>Edit Pembayaran</u> Klik menu <u>Pembayaran</u> , pilih <u>edit</u> <u>Delete Pembayaran</u> Klik menu <u>Pembayaran</u> , pilih <u>delete</u>	Data Master Pembayaran	✓	




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11	Data Master Pembayaran Khusus	<u>Add Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, klik <u>add</u> <u>Edit Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, pilih <u>edit</u> <u>Delete Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, pilih <u>delete</u>	Data Master Pembayaran Khusus	✓	
12	Data Master User	<u>Add User</u> Klik menu user, klik <u>add</u> <u>Edit User</u> Klik menu user, pilih <u>edit</u> <u>Delete User</u> Klik menu user, pilih <u>delete</u>	Data user	✓	
13	Logout	Klik Menu Logout		✓	

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(Rika)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Blackbox

Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem.

Nama : NURHIPAYAH
 Jenis Kelamin : PEREMPUAN
 Jabatan : KARYAWAN / ADMIN

Hak Akses Administrator					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Login	Buka Sistem informasi <i>E-commerce</i> Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i>	✓	
2	Menu Utama	Masuk ke menu utama setelah <i>login</i>		✓	
3	Halaman Beranda	Klik Menu Beranda Masuk ke Menu Beranda		✓	
4	Data Master Produk	<u>Add Produk</u> Klik menu Produk, klik <i>add</i> <u>Detail Produk</u> Klik menu Produk, pilih detail <u>Edit Produk</u> Klik menu Produk, pilih <i>edit</i> <u>Delete Produk</u> Klik menu Produk, pilih <i>delete</i>	Data Produk	✓	
5	Data Master Konsumen	<u>Add Konsumen</u> Klik menu Konsumen, klik <i>add</i> <u>Detail Konsumen</u> Klik menu Konsumen, pilih detail <u>Edit Konsumen</u> Klik menu Konsumen, pilih <i>edit</i> <u>Delete Peminjaman</u> Klik menu Konsumen, pilih <i>delete</i>	Data Konsumen	✓	
6	Data Master pesanan	<u>Add pesanan</u> Klik menu pesanan, klik <i>add</i> <u>Edit pesanan</u> Klik menu pesanan, pilih <i>edit</i> <u>Delete pesanan</u> Klik menu pesanan, pilih <i>delete</i>	Data pesanan	✓	
7	Data Master Pesanan Khusus	<u>Add Detail pesanan</u> Klik menu Detail pesanan, klik <i>add</i> <u>Edit Detail pesanan</u> Klik menu Detail pesanan, pilih <i>edit</i> <u>Delete Detail pesanan</u> Klik menu Detail pesanan, pilih <i>delete</i>	Data Master Pesanan Khusus	✓	
8	Data Master Keranjang	<u>Add Keranjang</u> Klik menu Keranjang, klik <i>add</i> <u>Edit Keranjang</u> Klik menu Keranjang, pilih <i>edit</i> <u>Delete Keranjang</u> Klik menu Keranjang, pilih <i>delete</i>	Data Keranjang	✓	
9	Data Master Wishlist	<u>Add Wishlist</u> Klik menu <i>Wishlist</i> , klik <i>add</i> <u>Edit Wishlist</u> Klik menu <i>Wishlist</i> , pilih <i>edit</i> <u>Delete Wishlist</u> Klik menu <i>Wishlist</i> , pilih <i>delete</i>	Data <i>Wishlist</i>	✓	
10	Data Master Pembayaran	<u>Add Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran, klik <i>add</i> <u>Edit Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran, pilih <i>edit</i> <u>Delete Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran, pilih <i>delete</i>	Data Master Pembayaran	✓	



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11	Data Master Pembayaran Khusus	<u>Add Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, klik <u>add</u> <u>Edit Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, pilih <u>edit</u> <u>Delete Pembayaran</u> Klik menu Pembayaran Khusus, pilih <u>delete</u>	Data Master Pembayaran Khusus	✓	
12	Data Master User	<u>Add User</u> Klik menu user, klik <u>add</u> <u>Edit User</u> Klik menu user, pilih <u>edit</u> <u>Delete User</u> Klik menu user, pilih <u>delete</u>	Data user	✓	
13	Logout	Klik Menu Logout		✓	

Mengetahui,
Pengguna Sistem

Nurhidayah
(Nurhidayah)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Blackbox

Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem

Nama : Junaidi
Jenis Kelamin : laki-laki

Hak Akses Konsumen					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Halaman Beranda	Aplikasi menampilkan halaman produk yang tersedia		✓	
2	Halaman Detail Produk	Konsumen memilih salah satu produk yang ada di halaman beranda, kemudian aplikasi akan menampilkan detail dari produk yang dipilih		✓	
3	Register	Konsumen memilih menu akun dan melakukan <i>register</i>	Nama lengkap, email <i>Username</i> , <i>password</i> , Alamat, No Hp	✓	
4	Login	Konsumen memilih menu akun dan melakukan <i>login</i>	<i>username</i> , <i>password</i>	✓	
5	Halaman <i>wishlist</i>	Konsumen memilih produk untuk di masukkan ke <i>wishlist</i> dan mengklik menu <i>wishlist</i>	Data-data <i>wishlist</i> konsumen	✓	
4	Halaman Keranjang	Konsumen memilih produk yang ingin dimasukkan ke keranjang belanja, kemudian mengklik menu keranjang belanja	Data Keranjang belanja konsumen	✓	
5	Halaman Pesanan	Konsumen memilih menu pesanan dan melihat status pesanan terkini		✓	
6	Halaman Akun	Konsumen mengelola akun yang terdaftar di menu akun		✓	
7	Chat	Konsumen mengirim pesan kepada admin toko		✓	
8	Logout	Klik <i>logout</i>		✓	

Mengetahui,
Pengguna Sistem

Junaidi
(Junaidi)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Blackbox

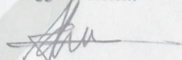
Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas sistem yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem

Nama : ADE SAPUTRA

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Hak Akses Konsumen					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Halaman Beranda	Aplikasi menampilkan halaman produk yang tersedia		✓	
2	Halaman Detail Produk	Konsumen memilih salah satu produk yang ada di halaman beranda, kemudian aplikasi akan menampilkan detail dari produk yang dipilih		✓	
3	Register	Konsumen memilih menu akun dan melakukan <i>register</i>	Nama lengkap, email <i>username</i> , <i>password</i> , Alamat, No Hp	✓	
4	Login	Konsumen memilih menu akun dan melakukan <i>login</i>	<i>username</i> , <i>password</i>	✓	
5	Halaman <i>wishlist</i>	Konsumen memilih produk untuk di masukkan ke <i>wishlist</i> dan mengklik menu <i>wishlist</i>	Data-data <i>wishlist</i> konsumen	✓	
4	Halaman Keranjang	Konsumen memilih produk yang ingin dimasukkan ke keranjang belanja, kemudian mengklik menu keranjang belanja	Data Keranjang belanja konsumen	✓	
5	Halaman Pesanan	Konsumen memilih menu pesanan dan melihat status pesanan terkini		✓	
6	Halaman Akun	Konsumen mengelola akun yang terdaftar di menu akun		✓	
7	Chat	Konsumen mengirim pesan kepada admin toko		✓	
8	Logout	Klik <i>logout</i>		✓	

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(ADE SAPUTRA)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

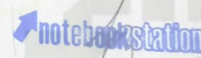
Blackbox

Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem.

Nama : IMAN
 Jenis Kelamin : LAKI - LAKI
 Jabatan : PIMPINAN

Hak Akses Pimpinan					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Login	Buka Sistem informasi <i>E-commerce</i> Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>username</i> , <i>password</i>	✓	
2	Menu Utama	Masuk ke menu utama setelah <i>login</i>		✓	
3	Halaman Beranda	Klik Menu Beranda Masuk ke Menu Beranda		✓	
4	Laporan Data Produk	Klik menu laporan data produk, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
5	Laporan Data Konsumen	Klik menu laporan data konsumen, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
6	Laporan Data Pesanan	Klik menu laporan data pesanan, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
7	Laporan Data pembayaran	Klik menu laporan data pembayaran, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
8	Logout	Klik <i>logout</i>		✓	

Mengetahui,
 Pengguna Sistem


 (IMAN)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

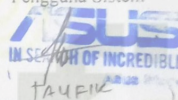
Blackbox

Blackbox adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh penguji sistem.

Nama : TAUFIK
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Jabatan : PIMPINAN

Hak Akses Pimpinan					
NO	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Kriteria Evaluasi Hasil	
				Berhasil	Tidak berhasil
1	Login	Buka Sistem informasi <i>E-commerce</i> Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>username</i> , <i>password</i>	✓	
2	Menu Utama	Masuk ke menu utama setelah <i>login</i>		✓	
3	Halaman Beranda	Klik Menu Beranda Masuk ke Menu Beranda		✓	
4	Laporan Data Produk	Klik menu laporan data produk, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
5	Laporan Data Konsumen	Klik menu laporan data konsumen, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
6	Laporan Data Pesanan	Klik menu laporan data pesanan, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
7	Laporan Data pembayaran	Klik menu laporan data pembayaran, klik <i>print</i> untuk cetak laporan		✓	
8	Logout	Klik <i>logout</i>		✓	

Mengetahui,
 Pengguna Sistem


 TAUFIK

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN C


HASIL PENGUJIAN UNIT ACCEPTANCE TESTING

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas system yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?		✓		

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(Jefriyadi)

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

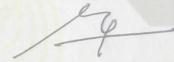
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas system yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?		✓		
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?	✓			
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan	✓			
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?		✓		
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(M. Fasyid)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem

(Abdurrahman)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

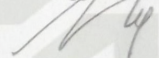
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?		✓		
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?		✓		
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan	✓			
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?	✓			
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?		✓		
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(M. YAZID)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

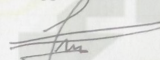
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?		✓		
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(Faisat Pratama)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?		✓		
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?	✓			
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?		✓		

Mengetahui,
Pengguna Sistem

Res
(Reza Agustian)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?		✓		
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?	✓			
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem

(Saput Wawancara)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas *system* yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?		✓		
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?	✓			
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan		✓		
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?	✓			
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?		✓		
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem

(*Safina*)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas system yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?		✓		
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan	✓			
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem

(Signature)
(*Wahyudi*)

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

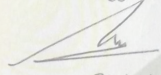
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

USER ACCEPTANCE TEST

User Acceptance Test adalah pengujian terakhir yang dilakukan oleh calon pengguna atas system yang telah siap kita ajukan. Hasil dari pengujian tersebut dilampirkan berupa *questioner* yang diisi oleh calon pengguna, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Apakah menurut anda Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini mudah digunakan (<i>User Friendly</i>)?	✓			
2.	Apakah tampilan ataupun desain Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini sudah menarik?	✓			
3.	Apakah modul yang ada pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> Berbasis <i>Android</i> telah sesuai dengan data-data yang dibutuhkan toko ?		✓		
4.	Apakah dengan adanya Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> ini dapat memberikan kemudahan bagi pihak toko dalam proses pemasaran produk dan pengelolaan laporan	✓			
5.	Apakah semua fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>android</i> dapat diakses dengan baik ?		✓		
6.	Apakah fitur-fitur pada Sistem Informasi <i>E-Commerce</i> berbasis <i>Android</i> dapat mempermudah konsumen dalam pencarian data produk yang diinginkan?	✓			
7.	Apakah sistem dapat berjalan dengan baik dalam menyimpan data pemesanan produk ?	✓			

Mengetahui,
Pengguna Sistem


(Mardiana)

UIN SUSKA RIAU

LAMPIRAN D

HASIL DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rido Randika Putra, penulis lahir di Bengkalis, Provinsi Riau pada 25 Juni 1996 dari Ayahanda Misran dan Ibunda Siti Hawa. Penulis beralamatkan di Jl. Lobak. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Riwayat pendidikan dimulai dari SDN 54 Bengkalis dari tahun 2002 sampai 2008. Selanjutnya penulis menyelesaikan pendidikan di SMPN 3 Bengkalis pada tahun 2008 sampai tahun 2011. Setelah itu melanjutkan ke jenjang menengah atas di SMA Negeri 2 Bengkalis dari tahun 2011 sampai tahun 2014.

Setelah menyelesaikan pendidikan di bangku sekolah menengah atas, penulis melanjutkan Pendidikan di Perguruan Tinggi Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Provinsi Riau. Pada saat Kerja Praktek penulis mengangkat judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Logistik Pada PT.Bumi Alam Mayang Permai” dan dilanjutkan dengan penelitian Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan *E-Commerce* pada Sistem Informasi Penjualan Menggunakan *Platform Android*”. Penulis berhasil menyelesaikannya pendidikan di Perguruan Tinggi UIN SUSKA Riau pada tahun 2020. Jalin komunikasi dengan penulis di WA: 0853-7448-9932 dan *e-mail*: ridorandika25@gmail.com.



UIN SUSKA RIAU